B2C 赛·马
腾讯与阿里的战争回忆录

英雄无敌魔法门



大众软件

03
2014年
3月合刊

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

专题企划 2013年的游戏维权大战

新品初评 索尼Play Station 4 / 游戏机东芝Qosmio X70-A笔记本 / Tt eSPORTS Level 10 M双模式电竞鼠标 / 索尼HMZ-T3W头戴式显示器 / 联想C455一体机

中国游戏报道 梦幻战争——理想主义者的10年单机射击游戏梦

前线地带 准备好再死一回了吗——《黑暗之魂2》前瞻

评游析道 科幻版《泰拉瑞亚》/兄弟齐心，其利断金/27年的轮回







战争世界
WORLD OF WAR
2014史诗级国战网游
zz.zqgame.com
2014王者之路即将开启
国战新标准 战歌好声音
了解游戏资讯
关注《战争世界》
官方微信
扫一扫，立刻关注《战争世界》
盛大游戏
中青宝
zqgame.com.cn
本产品由盛大游戏与中青宝双核运营
《战争世界》主题曲演唱者 姚贝娜

P18

互联网金融浪潮

最近一段时间网络金融应用呈现出加速的趋势，内地的网络巨头纷纷开展网络金融服务，从最初的支付功能，到现在的个人存款甚至融资业务。而同时各大金融公司的网络平台应用也空前发展起来，网上银行、电话银行、超级网银等早已不再是时髦词汇，而是用户常常接触到的实际应用。



2014年3月合刊 总第464期

本期目录

新品初评

专栏评述

特别策划

游者新说

专题企划

P12

腾讯与阿里的战争回忆录

2014年3月2日晚，马云在阿里集团的“来往”软件内部群上公开声称，他和马化腾在打车软件上掀起的战争，忽视了不会使用打车软件的老人和孩子的利益。而此时此刻，他对面的竞争对手，腾讯公司的老总马化腾，以“腰椎问题愈发严重”的理由告假，缺席了正要在北京开始的全国两会，并对马云发出的停战暗示表示沉默。随着“快的”和“嘀嘀”两家打车软件先后调低折扣额度，打车软件的支付战争暂时冷却下来，但对于两家业务不断扩展的企业来说，未来的摩擦与竞争这才刚刚开始。



P66

英雄无敌魔法门

“魔法门”是一个具有独特魅力的游戏系列，它“独特”的意义在于，无论是在它诞生前，还是在它消逝的这段时间内，均有不少在设计理念和游戏方式上雷同的作品，却都是形似而神非。“魔法门”系列的世界给予玩家的探索度是空前绝后的，它将探索世界的主动权完全交到玩家手里。



P62

《黑暗之魂2》前瞻

从被严重低估但一鸣惊人的《恶魔之魂》，到狂销百万成为日式游戏表率的《黑暗之魂》，FromSoftware的这个游戏系列一步一个脚印地建立了自己独有的风格，游戏超高的难度让人又爱又恨。背负前两作的盛名，《黑暗之魂2》开发组的规模达到了前作的2倍，并成为了FromSoftware迄今为止开发规模最大的游戏。这款游戏到底会给人带来什么样的全新体验，玩家们拭目以待。

中国游戏报道

前线地带

半月焦点

评游析道

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

读编往来

旗舰起航
索尼Play Station 4游戏机

■晶合实验室 极炎



索尼Play Station系产品已经拥有了20年以上的历史，家用机则已经发展了3代，与相关软硬件产品、衍生品一起，成为游戏市场的参天大树。在2013年底，索尼推出了新一代产品——Play Station 4游戏机，作为次世代家用游戏机的旗舰级产品，它拥有优秀的画质、丰富的第三方游戏阵营、越来越多的网络元素，相信只要是游戏玩家就没有拒绝的理由。



从外观上看，Play Station 4体积较小，大约与Paly Station 3 Slim版相似，甚至还要更薄一些。梯形设计的外壳不仅便于安放，还给人以一种犀利的感觉



Play Station 4依旧使用了吸入式蓝光光驱，并且隐藏在机身侧面，无论是卧式还是立式放置，玩家都可以很容易地将游戏盘推入光盘驱动器中。Play Station 4使用蓝光光盘作为软件介质，并支持蓝光电影播放，但不兼容Play Station 3游戏，只能够玩PS4专属游戏。在光驱开口的旁边设计有两个USB接口，可以供玩家连接游戏手柄使用或充电



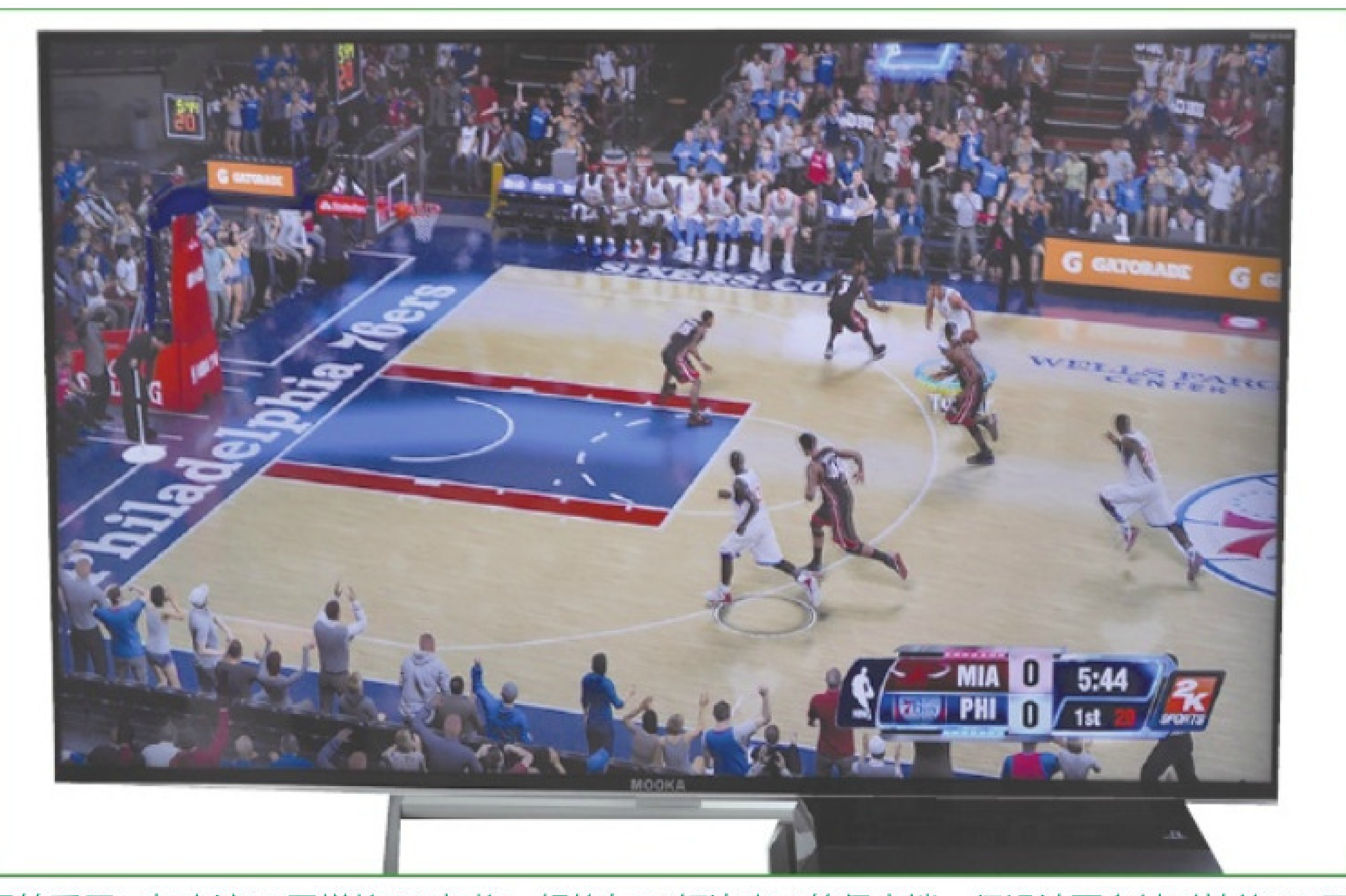
在Play Station 4游戏机的背面设置有光纤输出接口、HDMI、RJ-45网线接口、AUX音频接口以及A/C直流电供电口。它支持最高4K标准显示（HDMI接口），可使用超高清电视进行游戏。其电源模块采用了宽电压设计，购买美版和日版的用户无需准备专门的变压器





作为这次的改进亮点之一，Play Station 4附带的Dual Shock 4游戏手柄增加了触控区域，外形上有一定的改变。在实际使用中，Dual Shock 4游戏手柄依旧保持了PS系列的优秀手感，PS3用户应该可以马上适应，而触控对游戏操控能力的提升也相当明显

主要配置规格	
处理器	8核心"Jaguar"架构x86处理器
显示芯片	AMD新一代Radeon图形引擎
内存	8GB GDDR5
硬盘	500GB
I/O端口	4×USB 3.0、1×有线网络接口、1×AUX、1×HDMI
支持分辨率	4096×2160、1920×1080
尺寸	275mm×53mm×305mm
重量	2.8千克


尽管采用了与主流PC同样的X86架构，规格与PC相比也不算很高端，但设计更有针对性的PS4及其游戏，在操控、流畅度、画面、音效等方面的表现还是可以击败目前几乎所有的PC游戏

总结： 这不仅是一款体验出色、性价比很高的游戏平台，而且增强了网络元素和在线服务内容后，完全可作为客厅娱乐和社交电脑使用，将电视甚至整个客厅智能化。当然这样的前景仍然需要进行充分的本地化后才能实现，到时候内地玩家比较在意的软件问题如供应数量、获取途径、语言语音的本地化，以及价格问题等应该也会得到一定的缓解。

经过测试后，我们认为相对于在动作、体育、RPG、休闲健身等游戏上的出色表现，即使是新一代游戏主机配合最新设备，也没有解决即时战略、FPS等游戏类型的操控体验问题，喜欢这些游戏的玩家目前仍然离不开PC平台。

强力游戏平台
东芝Qosmio X70-A笔记本

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★★

◆东芝（Toshiba）◆已上市◆10999元起◆附件：电源、说明书、保修卡等◆咨询电话：400-820-2048（服务热线）◆推荐用户：移动游戏玩家，高端娱乐用户◆相似产品：戴尔Alienware、雷蛇灵刃Pro等高端游戏笔记本

顶级游戏笔记本一直最吸引玩家的产品之一，其中既有已经成系列，设计风格成熟的品牌，也有新兴产品系列和独立产品，而东芝Qosmio系列则是介于它们之间的产品。尽管早已是东芝高端娱乐品牌，但各代Qosmio尺寸、型号、更新频率、设计风格都不是很固定，是一个即有不少固定粉丝，又总能给人惊喜的产品。目前基于第四代智能酷睿的Qosmio X70-A是其中的最新产品。



Qosmio X70-A是一款17.3英寸笔记本，银灰主色调与红色灯光、边条的装饰，让它的外形同时具备"酷""炫"两种观感。其壳体采用真空金属镀膜技术，拥有很好的耐久性，且不影响无线信号的传输，盾牌菱格纹则可提供较好的防滑效果，并减少过度的炫光





Qosmio X70-A的键盘面同样采用盾牌菱格纹，有利于防滑排汗，下部的触控板面积非常大，一些简单的游戏完全可以不用外接鼠标就能流畅操作。

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i5 -4700QM@2.4GHz，最高睿频3.4GHz
内存	双通道16GB DDR3L 1600
硬盘	1TB 5400rpm
显卡	NVIDIA GeForce GTX 770M（3GB显存）
光驱	DVD刻录机
显示屏尺寸	17.3英寸，1920×1080
摄像头	前置200万像素全高清摄像头
无线连接	802.11n
接口	USB 3.0×4（其中两个支持关机充电和播放功能），HDMI、D-Sub、千兆有线网络接口、耳机接口、麦克风接口、多合一读卡器等
外形尺寸	418mm×272mm×43.5mm
重量	3.27kg，旅行重量4.26g（含电源、充电线）
操作系统	64位Windows 8中文版

在测试中我们仅关闭可能影响测试进程的杀毒等软件，在测试中它巨大而震撼的音响效果给人留下了深刻印象，尽管高负载下右侧散热口声音很明显，但只要开启自带音箱就能轻易压制这些噪声。由于样品采用机械硬盘，开机和休眠唤醒时间都在15秒以上，对此比较敏感的用户可考虑选择内置SSD的型号。





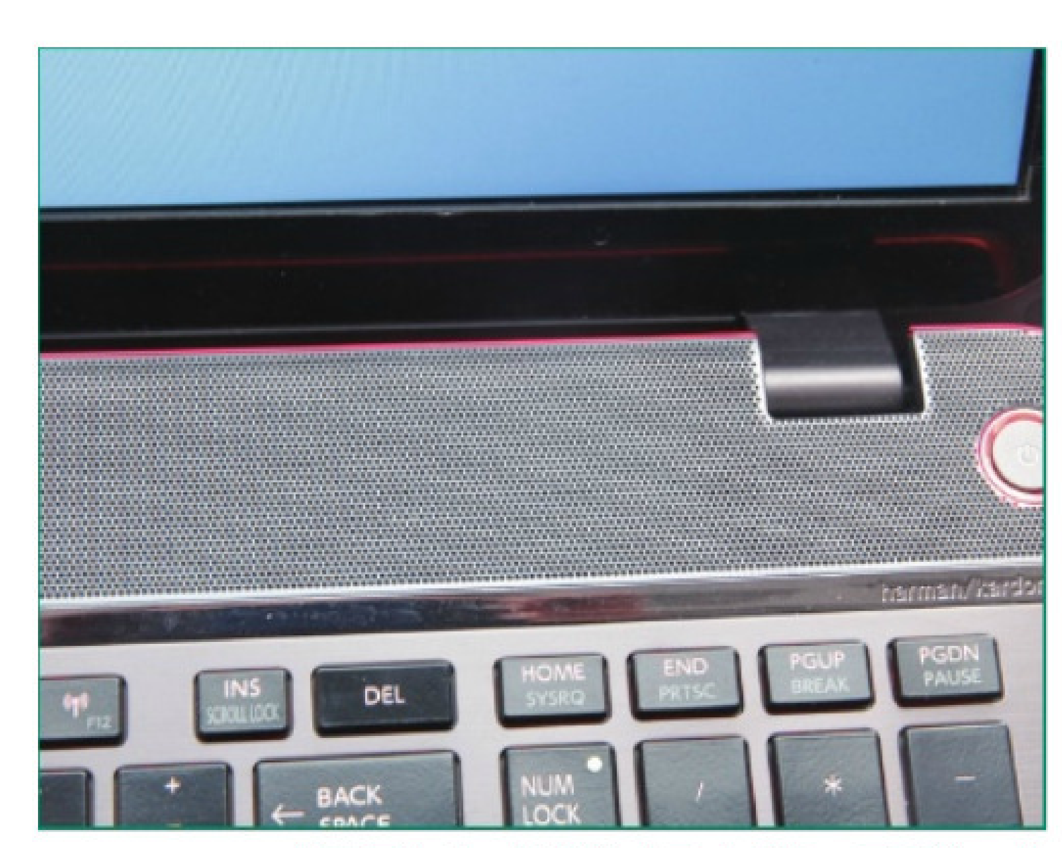
Qosmio X70-A的按键带有醒目但不刺眼的红色背光，在晚间很清晰易用，另外其外壳Logo也有红色灯光装饰，品牌识别度很高

性能测试		
项目	设置	得分
PCMark 8	Home	2946
	Creative	3651
Fritz Chess	4线程	7885千步/秒
3Dmark	Fire Strike Extreme	1635
CineBench 11.5	OpenGL	57.83fps
	CPU	4.24pts
天堂4.0	1920×1080高画质	34.5fps
使命召唤10	1920×1080 高画质	49fps
孤岛危机3	1920×1080 中等画质	50fps
坦克世界	1920×1080最高图形质量	40.5fps
	1920×1080高图形质量	57.1fps
最终幻想14	最高设置	49.01fps
MediaCoder	耗时	66.5秒
	转换大小	66MB





Qosmio X70-A接口比较丰富，且配置偏向高端，例如4个USB接口全部为3.0标准，其中两个支持休眠播放，即在机器休眠或关机状态下连接其它音乐播放设备，利用其内置的高品质音响进行播放



Qosmio X70-A的配置完全可媲美游戏型台式机，而且为了获得更好的效果，还搭配了harman/kardon（哈曼卡顿）音响系统，支持DTS Studio Sound音效技术，在影音娱乐和游戏中的声音表现非常出色

从测试结果看，这款产品的性能完全可以媲美中高端游戏型台式机，在最高设置下玩最新3D网游或中端单机游戏没有任何压力，以中等画质也能流畅的运行高端单机游戏。在视频播放应用中，我们以75%的亮度和音量播放720p视频，连续播放时间可达3小时左右，而在待机测试中，它在电池容量达到78%左右时会进入深度休眠，几乎不再消耗电力，待机时间可达一周以上。

变形双控
Tt eSPORTS Level 10 M双模式电竞鼠标

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

◆Tt eSPORTS（斗龙）◆已上市◆1029元◆附件：USB连线、延长线、信号接收器、螺丝刀、携行袋等◆咨询电话：(010)8288−3159（售后服务）◆推荐用户：中高端游戏、电竞游戏玩家◆相似产品：罗技G700s、赛钛客美加狮、雷蛇奥罗波若蛇等

Tt eSPORTS（斗龙）最新推出的Level 10 M双模式电竞鼠标是一款绝对称得上全能的产品，它非常特殊的设计，可满足多种用户对游戏鼠标形状、速度、触感，甚至是连接方式的不同需求，同时加入了Tt eSPORTS对目前游戏和环境的理解。

与宝马的跨界合作使得Level 10 M的外形相当吸引人，硬朗的外形、变幻的灯光以及镂空设计的金属质感外壳，让它显得科幻感十足，肤质涂层和金属底座更是手感出色



作为适合右手使用的鼠标，它在偏左的位置设计了一块镂空开口，在使用时有气流通过，可为手心散热排汗。其前方的左、右、滚轮键都带有灯光，左键力度明显小于右键，特别需要适合快速点击的游戏，滚轮键上特别突出的C字形防滑纹也格外明显，手感清晰



鼠标左侧有三个拇指健，AB键默认为前后翻页键，而标志类似闪电的“Z”键则是五向按键，默认可控制速率调节、按键功能开关等



从侧面可以看出Level 10 M特殊的结构，其顶部和前部按键部分与底部和后方分离，由一个可升降的支撑柱连接，且提供了一定的摆动角度。通过调节升降螺丝和右侧螺丝，能让鼠标顶部壳体从较为扁平变成明显隆起，或者左右转动5°，适合不同习惯的用户



Level 10 M底部采用铝合金材质，从底部延伸到前方和右侧，周围环绕着大型脚垫，中央为最高速度8200DPI的激光引擎窗口，无线鼠标开关则被置于侧面不太起眼的位置



Level 10 M鼠标前方的凸出并非仅为美观，而是在转换为有线模式使用或充电时更好的固定线缆，在无线模式下则用塞子保护Micro USB接口。由于采用标准接口，紧急情况下可以用任何常见的Micro USB线连接使用和充电

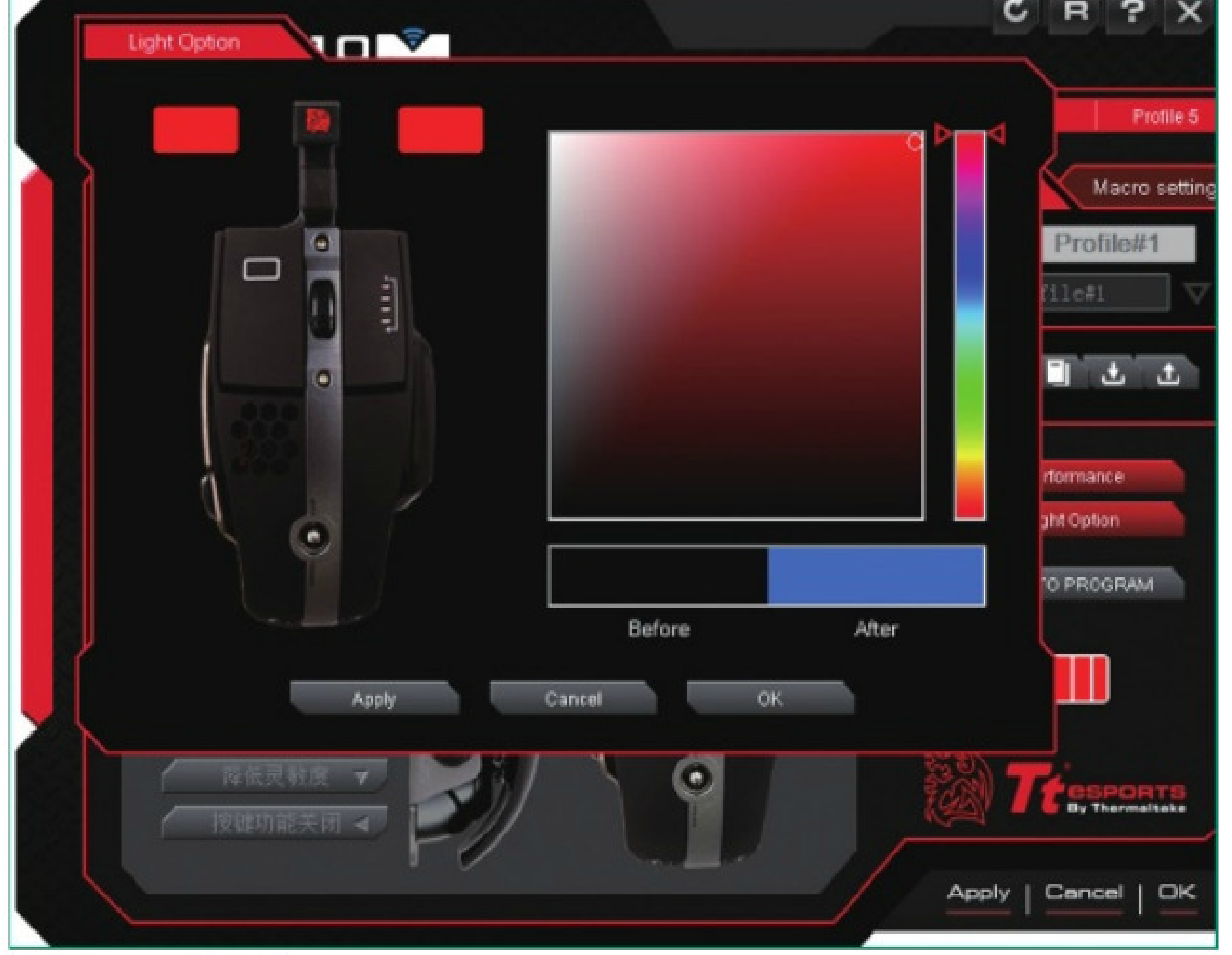


Tt eSPORTS提供了携行袋，我们还是建议用户携带使用原装连线，其编织外套、镀金USB接口、与鼠标配套的造型、无线接收器收纳等设计都更适于配合Level 10 M鼠标

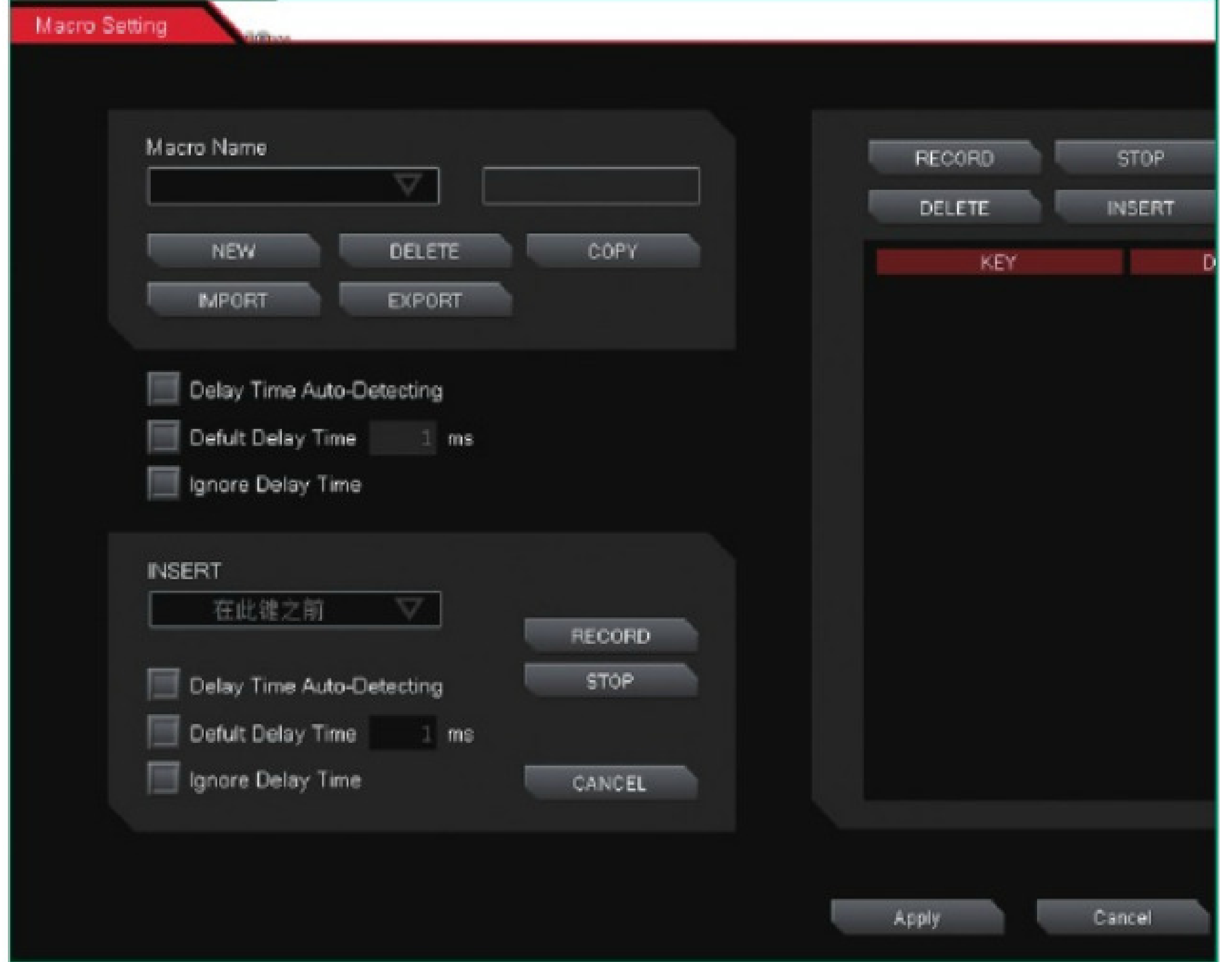
在实际测试中这款鼠标滑动流畅，可在高速下精确定位，壳体、按键与滚轮的手感都很不错。由于大量使用金属材质和内置充电电池，其重量达到178g（无线状态）且不可调，加上较大的体型，使其更适合男性玩家。目前Level 10 M无线版产品只有黑色一种，更追求个性化的用户可以考虑有线版本，有更炫的军绿、红色与银灰等色彩可选。

Level 10 M双模式鼠标在无线状态下采用高达5.8GHz的信号频率，规避了蓝牙、WiFi等常见无线设备的2.4GHz、5GHz频段，可减少干扰，且传输速度更高，因此无线状态下响应很快。需要注意的是这一频率的绕射能力并不强，PC与鼠标间应注意不要有大型物体阻隔。









Level 10 M可通过软件对按键功能、灯光、速度等进行很多个性化调整，还能编制属于自己的宏指令

总结：从名称就可以看出，这款鼠标与我们2013年12月下旬刊介绍的Level 10 M是一对电竞设备组合，两者从风格设计到材质选择上都有一定的共通性，构成了相当前卫的一对电竞游戏设备。

栏目编辑/晶合实验室/poplab@popsoft.com.cn 美术编辑/sill

科幻感满分
索尼HMZ-T3W头戴式显示器

■晶合实验室 青岚



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

◆索尼（Sony）◆已上市◆7999元◆附件：视频处理器、信号线、充电器、耳机、携行袋等◆咨询电话：400-810-9000（售后服务）◆推荐用户：追求沉浸感和时尚的高端视频用户、游戏玩家◆相似产品：内地市场暂无

作为人机交互最重要的界面，显示器的发展已经到了一个转折点，目前的LCD显示器在显示面积、画面精细度、色彩等方面都已经达到了人类眼睛能接受的极致，但它的表现距离真正随心所欲的交互体验还远得多，为了探索未来的道路，目前很多新的显示方案纷纷出台，多显示器、3D、投影，当然还有更具有沉浸感和科幻感的头戴式显示器，例如索尼最新的HMZ-T3W。







相对于之前的索尼头戴显示器，T3W的体型更小，重量更低，正面看起来和时尚太阳镜非常相近，头戴部分重量仅有353g（不含遮光罩约320g），长时间佩戴也不会对颈部造成压力



T3W的紧固、支撑设计对健康舒适的佩戴有很大帮助，上下头带都可从两个方向进行长度调整，额头支撑器则能够前后移动、俯仰和伸长，面积比前代大幅增加，并配有舒适的软垫，它们相互配合能快速调整设备位置，并进行更好的固定







T3W的上下边缘都配有遮挡光线的橡胶软垫，下方软垫左侧留出了电源与耳机接口位置，且可以很方便地拆装以适应不同的需求，例如佩戴大型眼镜的用户和游戏玩家，就可以考虑拆卸软垫，以免挤压眼镜或遮挡视线



T3W的下缘集中了所有控制键，可调整显示镜片的距离，适合不同的瞳距，或者对画质、色彩等显示项目及音量进行调节





T3W搭配的电池盒同时也是HDMI/无线信号接收器，采用WirelessHD无线技术，使用HDMI方式连接时可使用8小时，无线或MHL连接时可使用3小时左右





T3W提供了可同时连接3个HDMI的视频处理器，它同时也是无线信号发射器，让T3W能够远离播放平台使用。这一处理器同时还提供了两个HDMI输出接口，分别用来连接电池单元（即直连头戴显示器）或显示器/TV，可以节省电力，提升速度，也便于共享视频内容

T3W采用两块0.7英寸OLED显示屏，分辨率均为1280×720，支持3D显示，显示效果大约相当于远处的750英寸大型电影屏，或者是正常距离下的17～20英寸显示器。在实际测试中，其视频播放效果相当不错，经仔细调节后，头部负重和眼睛的疲劳度都在可接受范围内，加上更便携的设计和出色的音响效果，完全可让用户体验到移动电影院的感觉。在3D视频中，其双目显示方式更是优势明显，可同时显示左右眼画面，即时拼合3D视感，不会出现分别遮挡左右眼视线造成的帧速减半问题，画面更流畅。

对普通电脑用户和玩家来说，这款产品虽然出色，但仍不够完美，例如它远高于显示屏的游戏沉浸感，使得玩家会随着场景移动情不自禁的左右摆头试图看到周围的情况，但它只能接入一路信号，无法提供环绕式的显示，让人不免遗憾。另外尽管它可以支持全高清分辨率，但文字会变得过小，长时间处理文本等内容时眼睛会较为疲劳。

总结：这是一款已经从实验性质走向实用化的头戴显示产品，很好地满足了佩戴舒适感和视频播放能力的需求，为用户提供了前所未有的画面沉浸感。相信随着技术的进步，未来更高分辨率、环绕显示、姿态感知等技术也将引入头戴式显示器，将为我们创造更完美的互动体验。

家庭娱乐轻松享

联想C455一体机

■晶合实验室 魔之左手







这是一款性价比很好的入门级一体机，AMD KABINI APU核心表现出色，联想提供的多种软件和功能也增强了它的实用性。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

◆联想（Lenovo）◆已上市◆3258元◆附件：有线键鼠、说明书等◆咨询电话：400-990-8888（服务热线）◆推荐用户：入门级家庭娱乐、商务办公用户◆相似产品：清华同方精锐X50A等

尽管目前的PC市场中笔记本已经成为了绝对的主流，不过很多家庭用户，特别是位于年龄层两端的老年用户和低龄用户，仍然更喜欢简单易用的台式机，而一体机恰恰是最符合他们需求的使用习惯的产品。相对于之前3000元左右入门级一体机的低配置，目前已经出现了不少进入这一价位段，配置主流显示器和处理器的一体机产品，例如采用KABINI APU的联想C455。

联想C455采用21.5英寸全高清屏幕，机身轻薄，与常见显示器相差无几，不过它内部却拥有AMD A4-5000 KABINI APU，融合Radeon HD 8330独显核心，4GB内存和500GB硬盘，提供了DVD刻录光驱和USB 3.0接口，是一款功能齐全的PC机。其V型支架简约稳定，底部恰好可容纳键盘，在不使用时可将键鼠推入，节约桌面空间。

与常见的3000元价位一体机相比，C455不仅拥有更大的“面子”，内置的新一代APU也比其他产品中常见的奔腾处理器或E系列APU更为强大。A4-5000的通用处理器部分和独显核心都基于新架构，Jagura（美洲豹）架构赋予了通用处理器单元更高的性能/功耗比，而GCN架构则提高了GPU的资源利用率，因此在基于Windows 8操作系统的实际测试中，C455的常见应用和游戏能力都明显强于常见的同价位产品。

从测试结果看，联想C455的性能完全可以满足常见的家庭影音娱乐和办公应用软件的需求，也可比较流畅地运行低端3D游戏，符合入门级用户的心理需求。它采用低功耗配件和良好的散热设计，在测试过程中我们没有感到明显的风扇噪声和发热，日常运行状态的功耗为25W左右，最高负载功耗也只有37W。



C455背部曲线柔和，DVD刻录机位置偏后



高速USB 3.0接口被安排在侧面

主要配置	
处理器频率	AMD A4-5000
显示屏	21.5英寸（分辨率1920×1080）
内存	4GB DDR3 1600
显卡	AMD Radeon HD8330
硬盘	500GB
光驱	DVD刻录机
无线网络	802.11n
接口及扩展	USB 3.0×2（侧置），USB 2.0×4，有线网络接口、HDMI，耳机、麦克风接口（侧置），多合一读卡器（侧置）
输入设备	有线键鼠
摄像头	720P摄像头
操作系统	DOS

标准测试成绩表		
PCMark 8	Home	1599
3DMark	Cloud Gate	2231
街霸4	1280×720 默认画质	37.86fps

不知道，多年以后，已经变得苍老的马云和马化腾，想起这段时光的时候会作何感想，不过在此刻，他们身心俱疲。

赛·马
腾讯与阿里的战争回忆录

■北京 飞鸟冰河



2014年3月2日晚，马云在阿里集团的“来往”软件内部群上公开声称，他和马化腾在打车软件上掀起的战争，忽视了不会使用打车软件的老人和孩子的利益，“我母亲这样的人出门都打不到车了”。言外之意，这场由互联网发起的马路上的竞争，需要告一段落。而此时此刻，他对面的竞争对手，腾讯公司的老总马化腾，以“腰椎问题愈发严重”的理由告假，缺席了正要在北京开始的全国两会，并对马云发出的停战暗示表示沉默，谁也不知道下一步会发生什么。

身家数亿的马云，他母亲出门是否需要打车，这一点姑且不论，不过互联网上的网民并不愿意看到马云支持的“快的”打车，与马化腾支持的“嘀嘀”打车结束这场商业应用价格战。有人兴高采烈地在网上贴出了自己用1元钱以及5次软件叫车记录支付101元车费的经历。很多人为此叫好，他们才不在乎不会用智能手机叫车的老人或者其他人看着空的出租车从眼前呼啸而过。“在中国，公平与否实际并不重要，重要的是在不公平的局势里，谁站在获得了优势的那一方，这么多年来一直如此。”多年以前采访史玉柱的时候，他告诉了我这句压箱底的大实话，事实的确如此。获得了实惠的人，才不在乎其他人是否吃亏，而吃了亏的人，抱怨的只是自己没有获得实惠。在这种情况下，就算马云和马化腾停战，这场表面发生在马路上，实际发生于互联网，或者我们生活的每个角落的争执，也永远不会停止。马云和马化腾，只是争夺实惠的角斗场上最显眼的两个，却不是仅有的两个，李彦宏、周鸿祎、张朝阳、丁磊……事实上，当有机会取得优势的时候，他们都不会放过，就像我们曾经看到过的那一次又一次的口水战或者狗血剧一样，主角不停地换，剧情却总是差不多。

‘在中国，公平与否实际并不重要，重要的是在不公平的局势里，谁站在获得了优势的那一方，这么多年来一直如此。’

回到马云和马化腾，这两位马姓的中国互联网重量级人物，堪称相爱相杀的好基友，“快的”打车和“嘀嘀”打车之间的马路战争，也不是这两人之间第一次的恩怨情仇，如果有时间，我们不妨从头说起。

两匹马的起点

马云的创业，始于1995年。当时，出身英语教师，开了个翻译社的31岁马云受浙江省交通厅委托到美国催讨一笔债务。结果是钱没要到一分，却发现了一个“宝库”——在西雅图，对计算机一窍不通的马云第一次上了互联网。他试图为他的翻译社做网上广告，上午10点他把广告发送上网，中午12点前他就收到了6个E-mail，分别来自美国，德国和日本。马云当时就意识到互联网是一座金矿。开始设想回国建立一个公司，专门做互联网。他立即决定和西雅图的朋友合作，一个全球首创的B2B电子商务模式并起名中国黄页（ChinaPage）。回国当晚，马云约了24个做外贸的朋友——也是他在夜校名义上的学生——给他们介绍自己的想法，结果23人反对，只有一个人说可以试试。马云想了一个晚上，第二天早上还是决定干，哪怕24人都反对，他也要干。于是1995年4月，31岁的马云投入7000元，又联合妹妹、妹夫、父母等亲戚凑了两万元，创建了“海博网络”，“海博网络”从此成为中国最早的互联网公司之一，产品就是“中国黄页”。

1996年，32岁的马云艰难地推广自己的中国黄页，在很多没有互联网的城市，马云一律被称为“骗子”，但马云仍然像疯子一样不屈不挠，出门跟人侃互联网，说服客户。业务就这样开展了起来。1996年营业额不可思议地做到了700万，与此同时，互联网在中国渐渐普及。但在这个过程中，因为与杭州电信之间实力悬殊的竞争，最后马云不得已和杭州电信合作，马云的中国黄页资产折成60万，占30%股份，杭州电信投入140万人民币，占70%股份。后因经营观念不同，马云和杭州电信分道扬镳，放弃了自己的中国黄页，并将自己拥有的21%的中国黄页股份，全数送给了一起创业的员工。

这是1997年，马云创业生涯第一次的失败，这一年马云33岁。而这个时候，他未来最大的竞争对手马化腾，还在深圳润迅通信技术有限公司做一名工程师，还在学习和认识互联网，其中一款名为ICQ的“网络寻呼机”软件，让从事电信寻呼业务的马化腾有了很多联想。尽管好些事当时并没有想清楚，但他心里已经有了一些念头，要做点什么属于自己的事情。

1997年，马云离开中国黄页后，受外经贸部邀请，加盟外经贸部新成立的公司，中国国际电子商务中心（EDI），由马云组建、管理，马云占30%股份，参与开发了外经贸部的官方站点以及后来的“网上中国商品交易市场”。在这个过程中，马云的B2B互联网商业思路渐渐成熟：用电子商务为中小企业服务。连网站的域名他都想好了——阿里巴巴。互联网像一个无穷的宝藏，等待人们前去发掘，就像阿里巴巴用咒语打开的那个山洞。

1999年，35岁的马云受够了在政府企业做事条条框框的束缚、磕绊与畏首畏尾，不甘心受制于人的马云婉拒了新浪和雅虎的邀请，决心南归杭州创业，团队成员全部放弃其它机会决心跟随。1999年1月15日，马云和他的团队悄然南归，这是马云遭遇的人生第二次创业失败。

1999年2月，在杭州湖畔家园马云的家中召开一次会议，在这次“起事”的会议上，马云和伙伴共筹了50万元本钱。并按照惯例进行了全程录像，马云坚信这将有极大的历史价值。在这次会议上马云说：“我们要办的是一家电子商务公司，我们的目标有三个，第一，我们要建立一家生存102年的公司；第二，我们要建立一家为中国中小企业服务的电子商务公司；第三，我们要建立世界上最大的电子商务公司，要进入全



“1元打车”的帖子在网上流传，打车软件让玩转互联网的年轻人获利最多



嘀嘀打车得到腾讯的投资，与微信一起“帮”用户养成手机支付习惯

‘第一，我们要建立一家生存102年的公司；第二，我们要建立一家为中国中小企业服务的电子商务公司；第三，我们要建立世界上最大的电子商务公司。’

球网站排名前十位。”

尽管只有50万创业资金，但马云首先花了1万美元从一个加拿大人手里购买了阿里巴巴的域名，并细心地注册了Alimama.com和Alibaby.com。他们没有租写字楼，就在马云家里办公，最多的时候一个房间里坐了35个人。他们每天16到18个小时野兽一般在马云家里疯狂奋斗，日夜不停地设计，讨论网页和构思，困了就席地而卧。马云不断地鼓动员工：“发令枪一响，你可不能有时间去看对手是怎么跑的，你只有一路狂奔。”又告诫员工：“最大的失败是放弃，最大的敌人是自己，最大的对手是时间。”阿拉巴巴就这样孕育、诞生在马云家中。1999年3月阿里巴巴正式推出，逐渐为媒体、风险投资者关注。马云在拒绝了38家不符合自己要求的投资商之后于1999年8月家接受了以高盛基金为主的500万美元投资，于2000年第一季度接受了软银的2000万美元的投入。

就在马云和他的阿里巴巴在杭州开会为自己打气的时候，同样在1999年2月，已经离开了润迅通信的马化腾决定将自己的梦想付诸实施，推出了一个名叫OICQ的软件，这是在润迅通信研究了很久ICQ以后，马化腾做出的一生中最至关重要的决定。这个充满了山寨意味的名字就此奠定了后来腾讯一贯的企业行事风格，直到那一次著名的3Q大战之后才有所改变。

与那些寄希望于软件收费盈利的企业不同，马化腾把QQ放到互联网上供用户免费使用，这个崭新的免费软件应用模式让OICQ不到一年就发展了500万用户。然而，QQ的大量下载和暴增的用户量这时却成了公司的负担，对于这家极度缺少资金的初创企业来说，别说更新设备，就连一两千元的服务器托管费也是巨大的压力。当时，这家十几个人的小公司的主要业务是为深圳电信、深圳联通和一些寻呼台做项目，QQ只是公司的副产品。整个公司经常为了一个项目倾巢而出，还要时刻避免露出马脚。为了给客户留下很有实力的印象，那时马化腾的名片上从来不印“总经理”的字样，而只带“工程师”的头衔——在深圳，像腾讯这样的公司有上百家，马化腾当时的期望，只是公司能生存下来。

在朋友的劝说下，马化腾开始想要卖掉QQ。然而在谈判中，一些ICP要求独家买断，这让本想靠QQ软件多卖几家公司赚钱的马化腾非常犹豫。QQ卖不掉，但用户增长却很快，运营投入越来越大，马化腾只好四处筹钱。银行没听说过凭“用户注册量”可以办抵押贷款，国内投资商关心的不是技术，而是腾讯有多少固定资产。马化腾把QQ的售价从100万降到60万，一连谈了4家都没有谈拢，于是他决定留下QQ自己养大，这一年是2000年。马化腾咬牙支撑四处筹钱养QQ。他拿着改了6个版本、20多页的商业计划书开始寻找国外风险投资，最后碰到了IDG和盈科数码，获得了第一笔投资。腾讯渡过了资金链断裂的危机，一步步走上正轨。

骏马奔驰

在步入正轨之后，马云与马化腾选择的赛道起初并无交集。马云的阿里巴巴重视的是企业之间的电子商务，这在当时是个比较专业的领域，仅有慧聪网等少数企业在此领域涉足。而马化腾从一开始就将目光放到了大众用户层面，QQ软件带来了巨大的用户量，由此产生的网络广告业务已经可以支持腾讯的正常运营。这时候腾讯甚至将眼光放到了线下的实体店，QQ公仔、QQ围巾等物品受到了巨大欢迎，虽然盈利并不高，但给了马化腾巨大鼓舞，让他意识到海量的免费用户其中蕴含着巨大的商业利益，问题是要怎样将其发掘出来。

马化腾将眼光盯上了当时盈利模式最为成熟的SP手机服务、网络游戏和门户网站业务。支持中国互联网走过第一次低潮的这3项业务，已经被



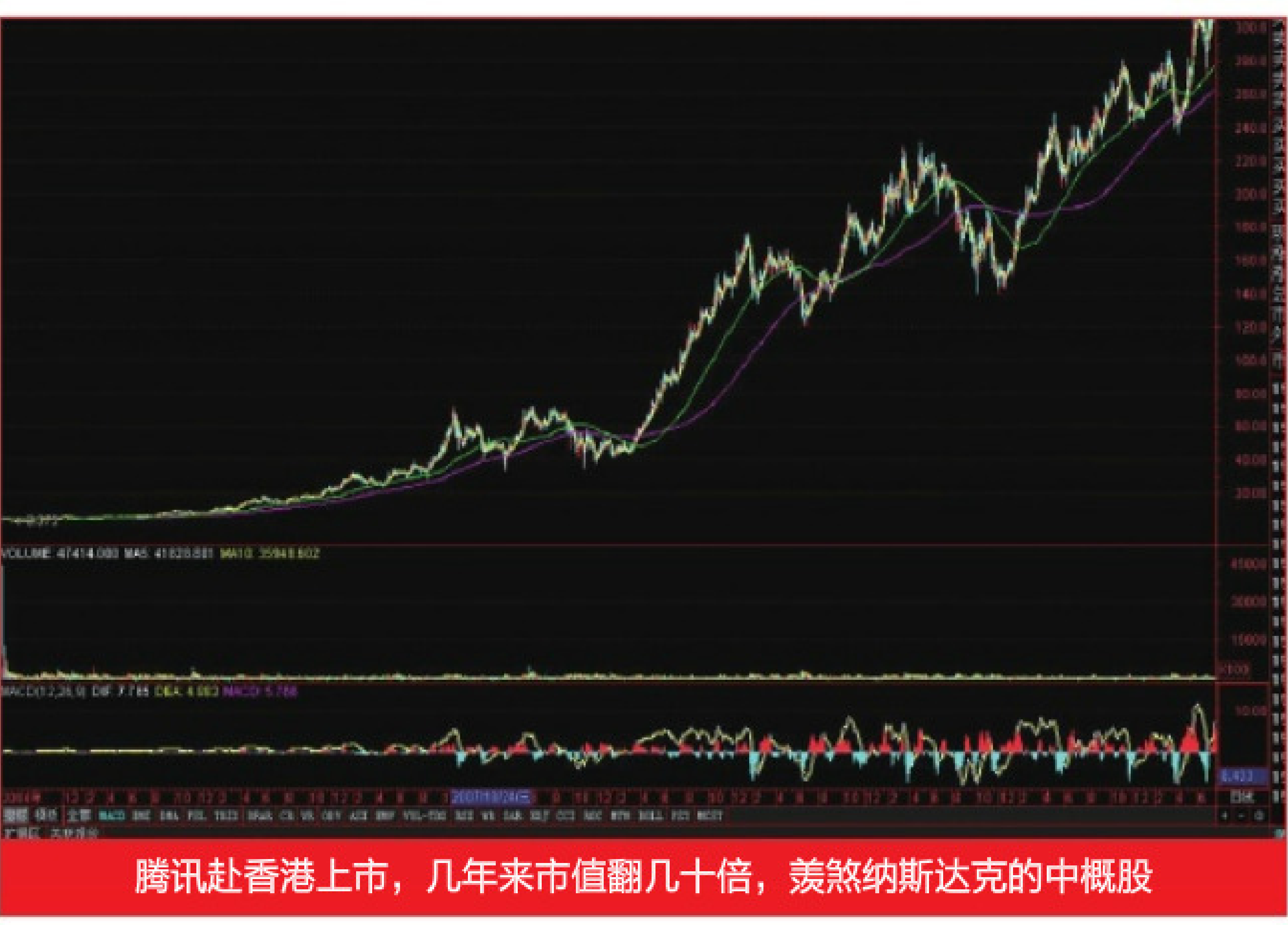
马云以“中国黄页”起家，现在这个项目早已几经转手和马云没有关系了

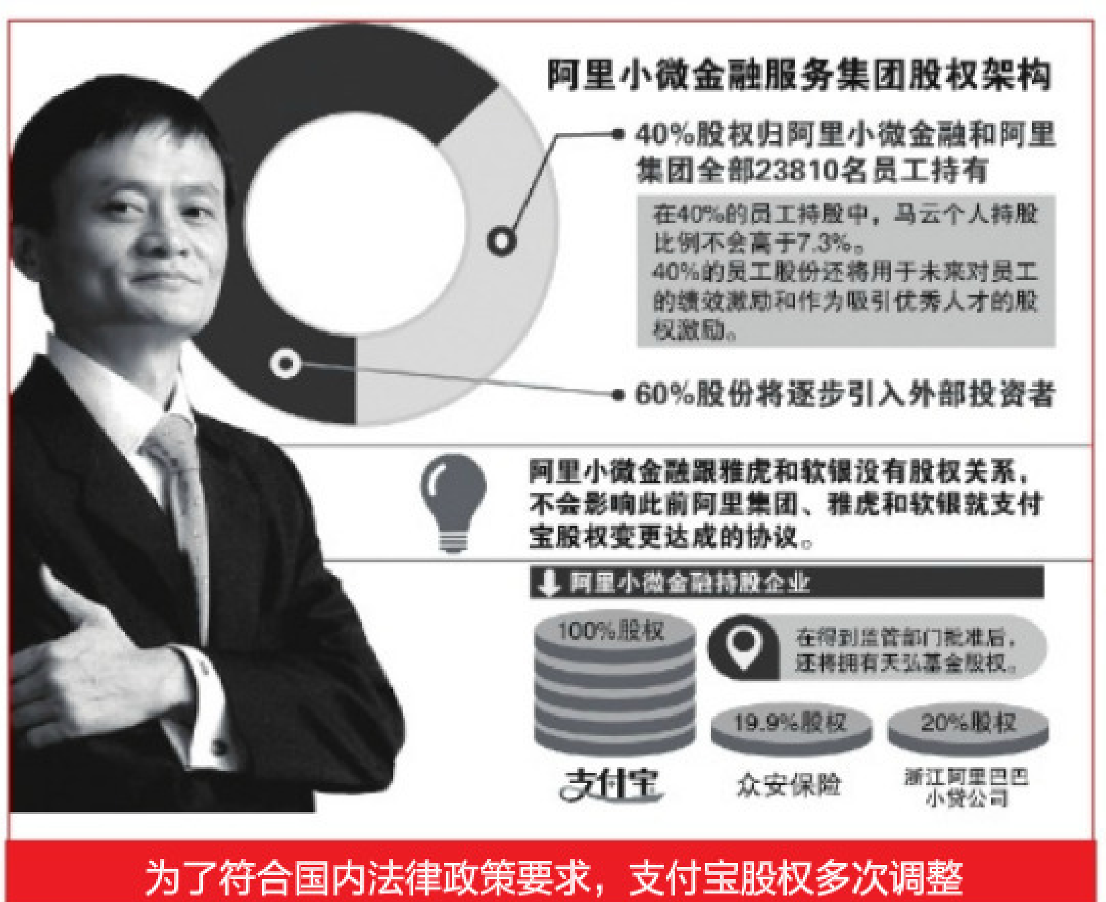


虽然有一个类似微信的绿色界面，但快的打车的背后其实是支付宝



马化腾受到ICQ的启发，这才开始了影响8亿网民的创业之旅


腾讯赴香港上市，几年来市值翻几十倍，羡煞纳斯达克的中概股



为了符合国内法律政策要求，支付宝股权多次调整


讲诚信的“来往”，发红包的微信，阿里与腾讯的战争还将继续

大众所熟悉，尽管乱象重重，但其中的商机毫无疑问已经被证明，“钱景”很好。丁磊依靠SP业务和网络游戏《大话西游2》成为新浪、搜狐、网易三家门户网站企业中最先摆脱低谷的一员，而陈天桥则借助《传奇》登上了福布斯中国富豪排行榜的首位。在这些榜样的带动下，腾讯逐渐发力，收费的腾讯彩铃、QQ秀、QQ宠物接连推出，一款名为《凯旋》的游戏则悄然出现在当时的网络游戏市场，QQ.com网站也喧闹上线。尽管这些尝试有成有败，比如《凯旋》就成了当时网络游戏市场的一个笑柄，但这并不妨碍马化腾在这几个领域推进的决心。尤其是这几项业务连带推动了腾讯最重要的业务——Q币。这个当时看起来毫不起眼的业务，将腾讯各项业务完全打通，并逐渐爆发出恐怖的力量。“腾讯自己开了个银行”这样的说法在此后一直不绝于耳，并引起了国家金融管理机构的注意。在马云的支付宝没有成气候之前，腾讯的Q币一直被认为是互联网金融市场上最引人注目的创新，尽管看上去很简单，却很难复制，因为谁也没有QQ那么大的用户量，以及如此名目繁多的虚拟服务业务。2004年，腾讯在香港联交所上市。腾讯没有奔赴纳斯达克当时被很多人看作最大的遗憾，笑称“本来可以买宝马的股份，如今只能买辆宝来”。但几年以后，美国证券市场推出萨班斯法案，诸多做空机构狙击中国概念股，种种事件让中国企业叫苦不迭的时候，在香港上市的腾讯笑而不语。“塞翁失马焉知非福”这句古语，此刻得到了最好的体现。

在马化腾快马加鞭的时候，马云在干什么呢？已经成功把控国内B2B电子商务市场，甚至成为国际电子商务市场上重要一员的阿里巴巴，将眼光投向了B2C个人电子商务领域。2003年5月10日，由阿里巴巴集团投资的淘宝（中国）软件技术有限公司在杭州成立。当时中国个人电子商务领域的主角是雷军的卓越网、老榕的8848和邵亦波在上海成立的易趣网，3家企业斗商品，斗仓储，斗配送，斗嘴仗……就是没有注意淘宝的出现，因为当时淘宝独辟蹊径，没有打B2C的旗号，而是宣称要做C2C，提供平台让用户自己交易，自己只抽中间的交易费用（事实上初期连交易费用都不收），这个模式对于当时习惯B2C模式的企业而言完全没有商业价值。但后来的结果我们都看到了，淘宝打败所有的对手，成为至今为止中国电

打车软件只是双马在互联网上众多战场的其中一个，随着两家集团业务的不断扩大，战场将会越来越多。

子商务领域的第一品牌，并在服务过程中衍生出了阿里巴巴另一个最具商业价值的业务——支付宝。这个真正冲击了互联网金融既有格局的业务至今仍旧让所有银行耿耿于怀，认为是当年银监会心慈手软，让阿里巴巴借助贸易结算切入了国有银行的传统地盘。马云为了应对银监会日益严厉的管制，打开局面，不惜和当初的国际投资合作伙伴不告而别，付出60亿美元赎身，以获得完全的民族企业身份，保住支付宝的互联网金融运营资格。

到此为止，马云和马化腾的公司业务仍未有真正的交集，双方在各种公开和私下场合都谈笑风生，一副惺惺相惜的做派。马云称赞腾讯精准的互联网用户价值开发能力，并宣称“永远不会做游戏”。而马化腾则恭维马云在金融方面的独具慧眼，也表示腾讯愿意给淘宝的即时通讯软件阿里旺旺提供技术支持。两人的交情一时间成为中国互联网的佳话。

只是，这场戏没有持续多久。

马后炮

说不清战火是怎么烧起来的，或许是双方酝酿已久。总之马云和马化腾的冲突是在不声不响中出现的。腾讯成立了电子商务和互联网金融支付部门，拍拍网和财付通业务的推出，让外界意识到马化腾并不满足于既有的业务领域。或许当时马云还忙于应付来自于百度和360的挑战，或许马化腾的电话解释让他放松了警惕，除了以防诈骗为名加强了对来自QQ的流量导入和导出控制，阿里巴巴旗下的企业并未对腾讯业务有太多表面上的限制。那时候百度也兴冲冲成立了即时通讯业务部门百度Hi、电子商务部门百度有啊，以及互联网金

2014，资源互通与整合的一年

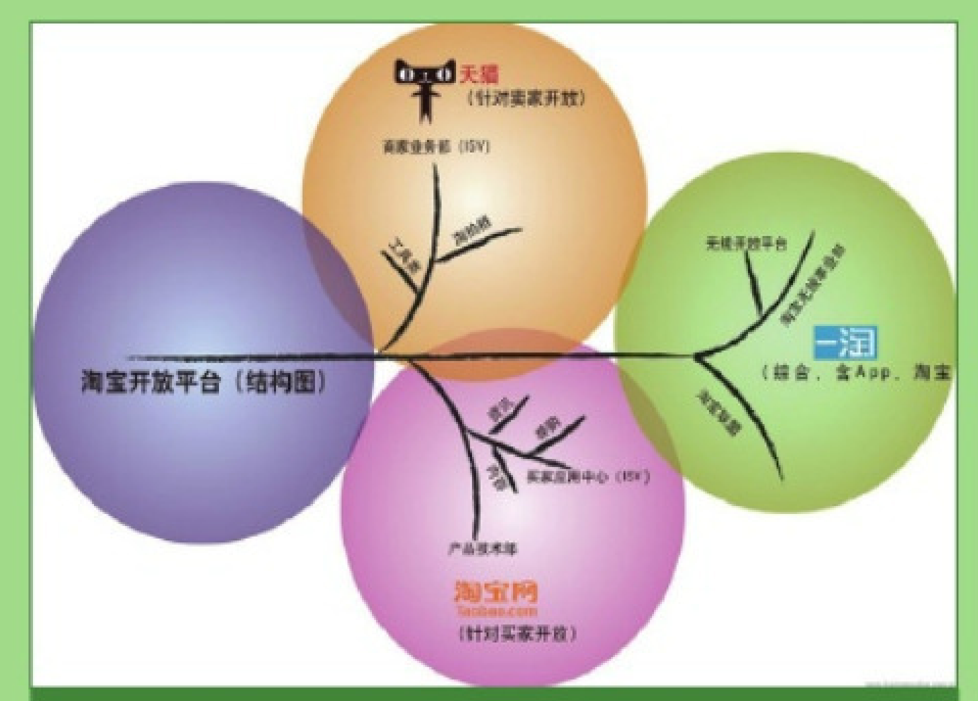
3月中旬，随着“快的”和“嘀嘀”两家打车软件先后调低折扣额度，打车软件的支付战争暂时冷却下来。与打车软件同时冷却下来的还有余额宝一度疯狂的7日年化收益率。2014年注定是热闹的一年，在这热闹的一年里，从现在看来主角依然是原来的那几位。

就在今年3月，腾讯入股京东并整合易迅的消息不胫而走。截止截稿两家官方还没有对传言作出表态，但业内人士对这样的联姻并不惊讶。自从淘宝推出天猫平台努力发展B2C业务以来，电子商务的市场进一步被淘宝垄断。其它电商都遇到了各自不同的发展瓶颈，其中最致命的就是用户量。去年双11的用户成交量，第2名到第10名电商成交总量还不到第1名淘宝的零头。在这样的市场环境下，各家独立电商都在努力寻找自己的合作伙伴，否则恐怕很难走得太远。

京东在细分市场上具有自己的优势，在国内电商务平台中，它是少数几家能够与淘宝较劲的B2C电商之一。除了平台之外，京东的优势还在于自己建立起来的物流配送体系。从某种意义上说，这套配送体系是京东的核心竞争力。论平台，腾讯自己也有经营数年的拍拍。虽然易讯这位“富二代”的表现远远达不到腾讯的期望，还拖累了腾讯财付通的发展，但腾讯并不是迷恋“外来和尚好念经”的公司，若不是对方手上有足够吸引力的筹码，腾讯并不会轻易出手。京东对腾讯的吸引力与“大众点评网”“搜狗”等项目不一样。腾讯最为看重的并不是京东的用户资源，而是它的物流体系。

正如马云的终极目标是做物联网一样。腾讯内部不缺战略分析师，电子商务在互联网阶段的发展已步入成熟阶段，要想在网上动摇淘宝的垄断地位已经非常困难。新的机会就在实体物流网络的竞争上。可以说谁掌握了实体物流的脉络，谁就扼住了电商未来的咽喉，到时候想掐死哪个竞争对手都将易如反掌。

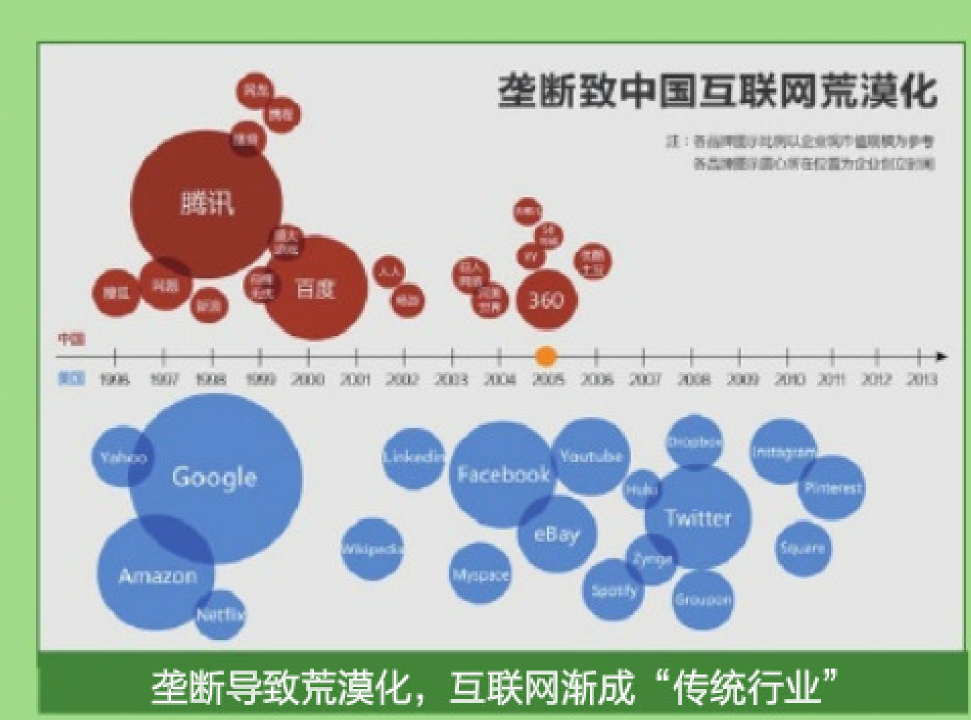
当淘宝在互联网金融、即时通讯与支付渠道等方向频频向腾讯出招时，腾讯也在琢磨着向淘宝的后花园挖暗道。联合成为两大集团争抢资源的最有效手段。网络时代的竞争唯快不破，而最快的方法就是收购整合。尤其当大集团将触手伸向自己原本不熟悉的领域时。当然要说明的是，在历史上的那些收购联合，失败的案例要比成功的案例多得多，腾讯与阿里到底谁能笑到最后，还要等时间来回答。



淘宝打造开放平台将自己的触手伸向各个领域



京东与财付通走到一起之后，
这家电商未来的支付方式将产生何种变化?



垄断导致荒漠化，互联网渐成“传统行业”

与腾讯和阿里巴巴两线作战，身处南方的腾讯和阿里巴巴暂时压制住了情绪，集中精力对付来自北方的挑战。仿佛魏蜀吴争雄的三国演义一般，马云和马化腾暗地结盟，对抗把控着互联网流量入口的百度，而腾讯还要面对一个跳出来搅局的360，一场3Q大战让腾讯意识到了开放战略的重要，也让所有人看到了中国互联网并不只有BAT三家企业，互联网技术的发展带来更多新的商业机会，没有谁能一直领先，除非自己抢先一步。比如学习乔布斯的雷军创建了小米手机，开始切入移动互联网，后来给了马云、马化腾、百度一个巨大的教训。

来自百度的挑战如同曹操的赤壁南征一般，来得快，平息也很快。百度有啊和百度Hi偃旗息鼓之后，腾讯和阿里巴巴开始各自收拾自己的烂摊子，马云调整业务结构，为支付宝赎身解决身份隐患，并高调处理了内部贪腐。与此同时，马化腾则在憋大招，这个大招最终引起了马云的警惕，直接导致了如今的战火。我们现在都知道，这大招就是腾讯在QQ软件之后最成功的产品：微信。这个从一开始就定位于移动互联网的产品不但动了国有电信部门的蛋糕，也彻底让所有人开始恐惧。如果说李彦宏因为把控了传统PC端互联网流量的入口从而称霸，那么把控了移动互联网流量，加上从前的业务优势，未来怕是很多人都只能给腾讯打工了。即使是已经在电子商务和互联网金融确立了优势地位的阿里巴巴，也有这个隐忧。

所以我们看到马云开始屏蔽来自微信的链接，开始入股新浪微博以加强自己在SNS业务上的弱势，开始不惜代价做自己的移动端应用软件“来往”，这3项举措充分显示出马云对马化腾的警惕之心。马化腾则在微信业务蒸蒸日上之际，入股大众点评网，以进一步加强自己在线下业务上的布局。

然后，我们就见到了忽然爆发，至今没有平息的打车软件之争，马云和马化腾不惜血本，你补贴6元，我就补贴10元，你补贴11元，我就宣布永远多补贴一元，一副不弄死对方不罢休的架势。围观群众自然是欢欣鼓舞，但这便宜能占多久，谁也不知道。从现在的情况看，不会太久了。

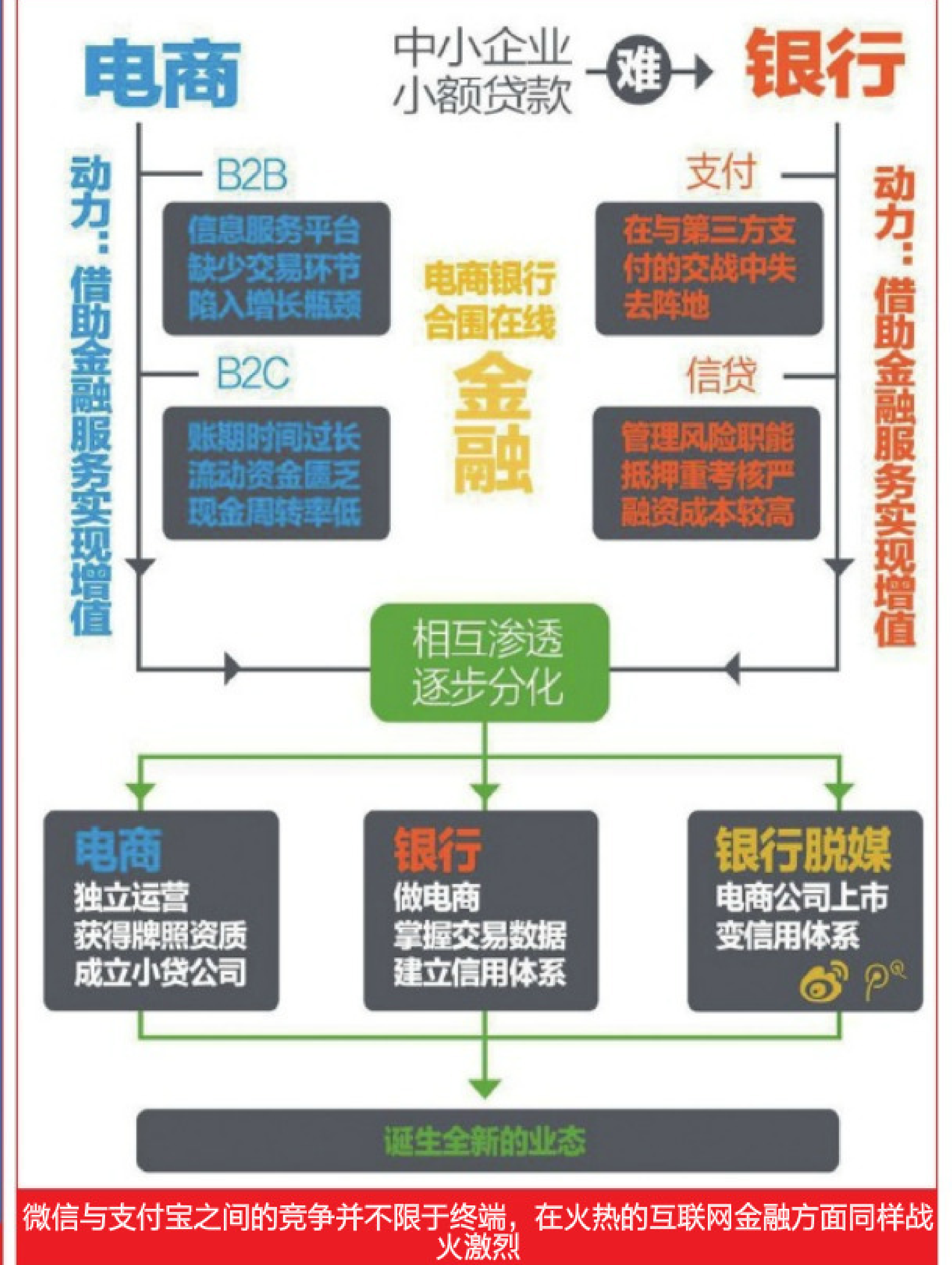
其实打车软件的出现是一件好事，因为这种便利的应用方式打破了长久以来僵硬的出租车牌照管制垄断制度，在不触怒既得利益阶层的情况下，有效盘活了城市出租车市场。但问题在于，这种不惜代价抢市场的行为，背后的意图未必是善意，抢占市场之后会不会借助垄断地位再次形成新的僵局，现在谁也说不好。因此在目前这种有人欢笑有人愁的情况下，打车软件的补贴还能持续多久，并不乐观。

但毫无疑问，马云和马化腾的战争不会就此停止，甚至可以说，才刚刚开始。两家巨头为了抢占未来的移动互联网市场先机，手段一定会无所不用其极，这一点在过去我们都已经见识过了。我们唯一希望的是不仅仅只有这两家企业竞争，或者说，不仅仅是这几家企业——百度、阿里、腾讯三巨头加上搅局的360，以及逐渐成气候的小米——投入移动互联网的竞争，我们正在面临一个新时代，而这个新时代，需要更多的挑战者，而非垄断者。

只是，我们会看到什么样的新挑战者呢？



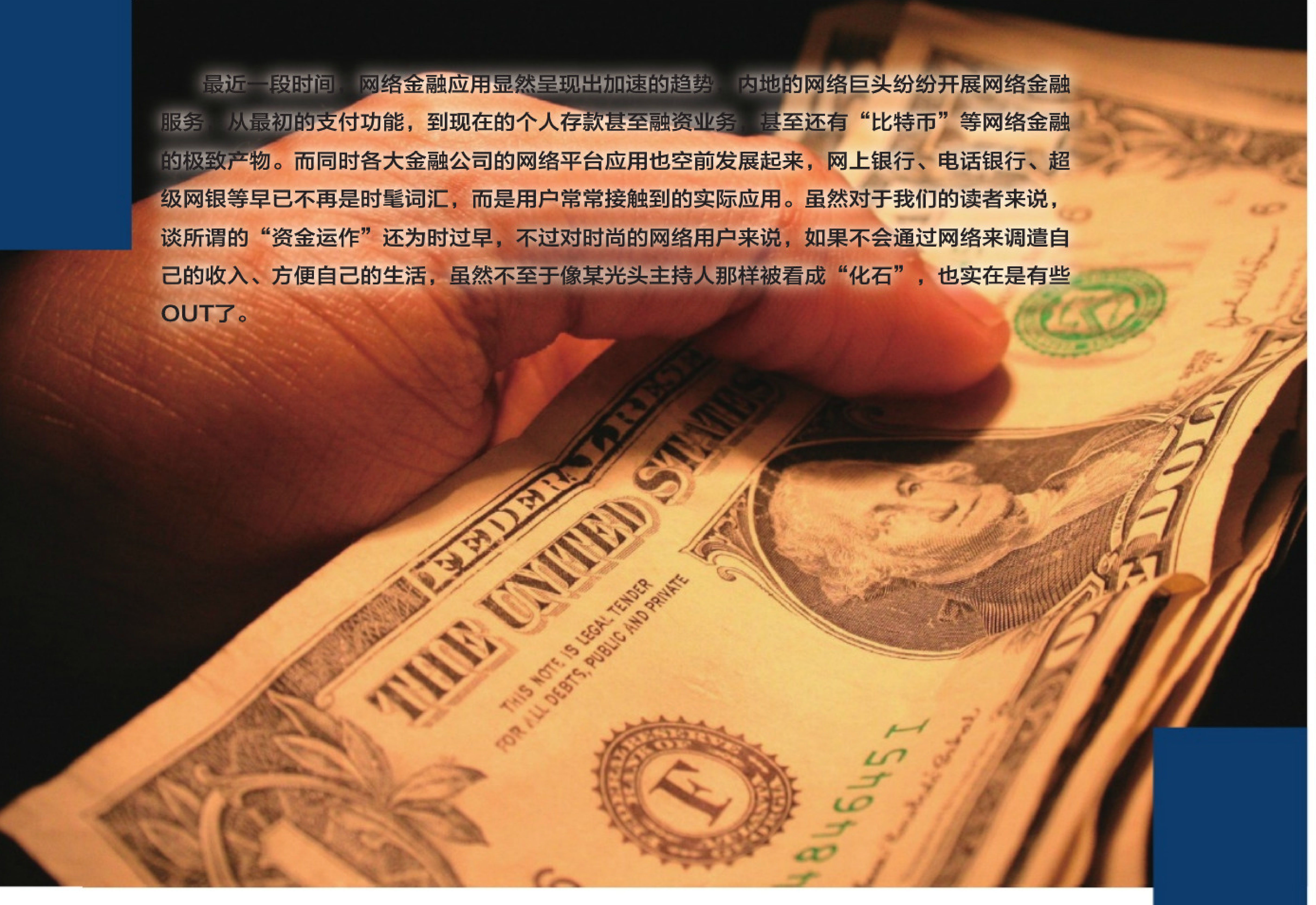
微信与支付宝之间的战争，究其本质就是关乎利益的商战



微信与支付宝之间的竞争并不限于终端，在火热的互联网金融方面同样战火激烈

看不见的金色浪潮
网络金融的认识与应用

■策划 本刊编辑部



最近一段时间，网络金融应用显然呈现出加速的趋势，内地的网络巨头纷纷开展网络金融服务，从最初的支付功能，到现在的个人存款甚至融资业务，甚至还有“比特币”等网络金融的极致产物。而同时各大金融公司的网络平台应用也空前发展起来，网上银行、电话银行、超级网银等早已不再是时髦词汇，而是用户常常接触到的实际应用。虽然对于我们的读者来说，谈所谓的“资金运作”还为时过早，不过对时尚的网络用户来说，如果不会通过网络来调遣自己的收入、方便自己的生活，虽然不至于像某光头主持人那样被看成“化石”，也实在是有些OUT了。

导读

网络生活的必备品
网络支付



短短十几年间，从兴起到繁荣，从PC到移动，网络支付以极其简化的应用方式和极其广泛的应用范围，改变着我们的网络生活甚至是日常生活。

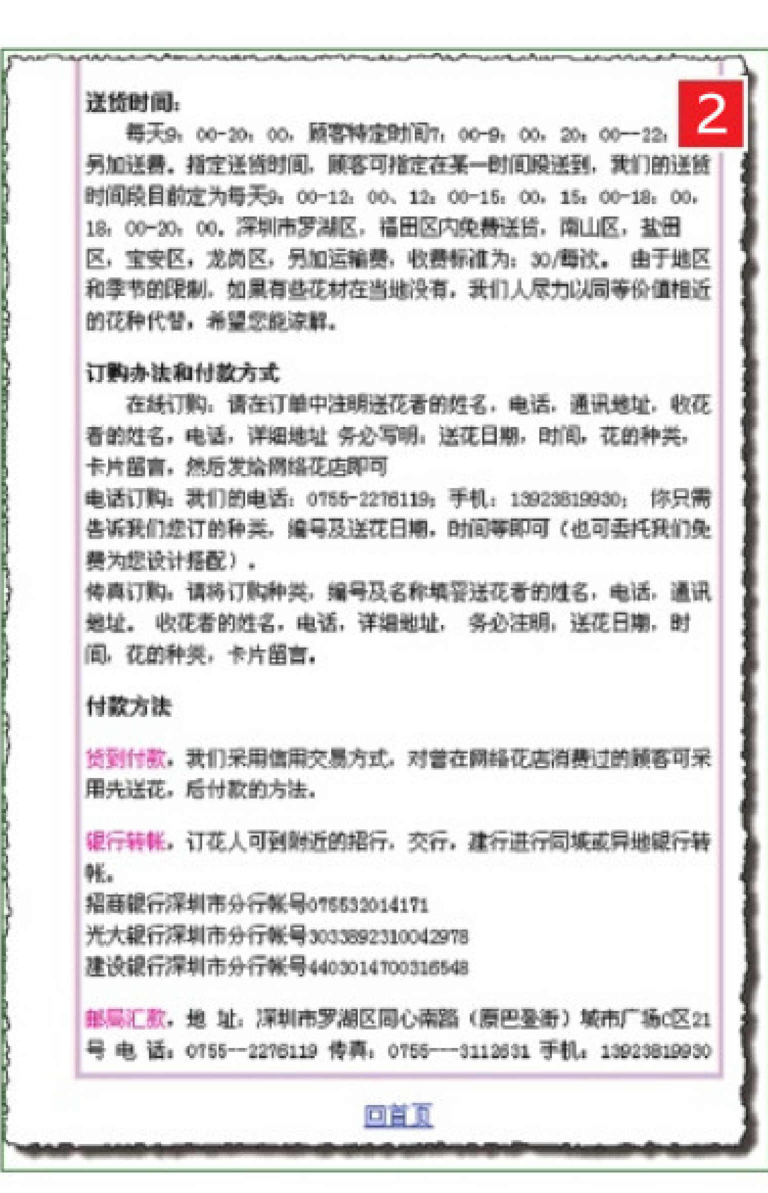
■贵州 冰河洗剑

还记得十多年前的大学时代，笔者曾经历过的第一次网购。

当时大约是在2000年左右吧，通过网络花店给远在千里之外的女友订购了一束花，但在支付时却碰上了难题。那时的中国互联网，网络支付还处在萌芽阶段，主流的网络购物支付方式还是通过邮局汇款或银行转账（**图1、2**）。大多数网络购物都仅仅支持中国工商银行在线支付，而且普通工行卡还不能进行在线支付，必须是开办了网络支付的指定信用卡。在折腾许久无果之后，笔者最终不得已还是从网吧下线跑了几千米，通过传统的邮局汇款方式进行了支付。就在这次相当费劲的网络交易同时，国内很多地方进行了“72小时网络生存实验”，其中的大部分都不成功，除了网络商家较少之外，网络交易难以直接付款就是最大的问题。

而如今网络支付早已发展成熟，各种支付手段已经非常齐全完备。从网络购物到交纳水、电、煤气、固话和宽带以及有线电视费，以及通过支付平台缴纳物业费、学费、养路费和交通罚款，甚至预订酒店、机票、景区门票等，都早已司空见惯。网络支付已成为网络生活的必备品，融入网络生活的方方面面，为我们带来了各种便利。





2

送货时间：

每天9：00-20：00，顾客特定时间7：00-9：00，20：00—22：另加送费。指定送货时间，顾客可指定在某一时间段送到，我们的送货时间段目前定为每天9：00-12：00、12：00-15：00，15：00-18：00，18：00-20：00。深圳市罗湖区，福田区内免费送货，南山区，盐田区，宝安区，龙岗区，另加运输费，收费标准为：30/每次。由于地区和季节的限制，如果有些花材在当地没有，我们人尽力以同等价值相近的花种代替，希望您能谅解。

订购办法和付款方式

在线订购：请在订单中注明送花者的姓名，电话，通讯地址，收花者的姓名，电话，详细地址 务必写明，送花日期，时间，花的种类，卡片留言，然后发给网络花店即可

电话订购：我们的电话：0755-2276119；手机：13923819930； 你只需告诉我们您订的种类，编号及送花日期，时间等即可（也可委托我们免费为您设计搭配）。

传真订购：请将订购种类，编号及名称填写送花者的姓名，电话，通讯地址。收花者的姓名，电话，详细地址， 务必注明，送花日期，时间，花的种类，卡片留言。

付款方法

货到付款。我们采用信用交易方式，对曾在网络花店消费过的顾客可采用先送花，后付款的方法。

银行转帐。订花人可到附近的招行，交行，建行进行同城或异地银行转帐。

招商银行深圳市分行帐号07553014171

光大银行深圳市分行帐号3033892310042978

建设银行深圳市分行帐号4403014700316548

邮局汇款。地 址：深圳市罗湖区同心南路（原巴登街）城市广场C区21号 电 话：0755—2276119 传真：0755—3112631 手机：13923819930

回首页

■图1 某网络花店的2000年网页历史快照

■图2 早期转账、邮局汇款等传统支付依然网络购物支付主流方式



sina 财经纵横 北京时间：2000年08月22日

新浪首页 > 财经纵横 > 财经新闻 > 内容

中行推出“家居银行”

http://finance.sina.com.cn 2000年05月19日 09:46 和讯 homeway

5月14日，中国银行广东省分行、广东有线电视台在全国电视维护工作会议期间在广州举行了“家居银行”开通仪式及现场演示会，率先推出“家居银行”服务。

“家居银行”是中国银行系列电子银行服务(包括电话银行、网上银行、移动银行等)中的一种，是中国银行广东省分行与广东有线电视台经过近两年的合作，在有线电视视讯宽带网的基础上，以电视机与机顶盒为客户终端实现联网、办理银行业务的一种现代化银行服务。它将传统银行柜台业务延伸到家居和办公环境，从而突破了时空阻隔，使银行业务深入到普通大众的日常生活之中。与电话银行服务相比，家居银行最大的特点在于其可视性及可双向交流；与网上银行服务相比，其特点则在于用户无须购置电脑和挤上时常拥塞的INTERNET网。《财经时报》

■图3 招行一网通开启网络支付业务

■图4 中银2000年推出家居银行网络支持

网络支付的缘起与乱战

从笔者的经历，可以看出网络支付与传统的银行转账、邮局汇款等支付方式有着明显的区别。

网上支付是电子支付的一种形式。广义地讲，网上支付指的是客户、商家、网络银行之间使用安全电子手段，利用电子现金、银行卡、电子支票等支付工具通过互联网传送到银行或相应的处理机构，从而完成支付的整个过程。

网络支付的整个实现过程中，网络是区别于其它支付方式的一个必不可少的重要环节，因此网络支付是伴随着网络的发展而逐渐成熟的。

招行“一网通”实现第一笔网络支付

在中国互联网的起步阶段，1996年2月27日，外经贸部中国国际电子商务中心正式成立，至此网络购物开始逐步迈入发展阶段。

1998年4月16日，伴随鼠标轻点，深圳南山区的彭先生足不出户，通过互联网向先科娱乐传播有限公司购买了一批价值300元的VCD光碟，完成了中国互联网历史上的第一笔网络购物和支付。此次网络购物的支付过程，使用的是招商银行的“一网通”网上支付系统（图3），国内对于银行业务的网上支付功能的认识也由此开始。

早在1997年4月，招商银行就正式建立了自己的网站，成为国内第一家上网的银行。继1998年2月，推出网上银行“一网通”后，1999年9月，招行与中国邮电电信总局、中国南方航空公司和新浪网在北京签订了电子商务全面合作协议。至此，招行已率先在全国启动网上银行业务。2001年3月，招行还推出了具有世界较先进水平的网上银行之个人银行专业版v2.0。

第一笔网络支付交易的成功，标志着国内首家使用银行卡进行网上购物付款结算的电子支付系统正式开通，开了国内网上银行服务的先河，中国电子商务从此掀开崭新的一页。继招商银行之后，国内各银行也纷纷推出网络银行和网络在线支付服务。

1999年6月，中国银行正式推出网上银行系列产品。2000年5月，中国银行又率先开通通过有线电视提供网上银行服务的业务——“家居银行”（图4），在有线电视视讯宽带网的基础上，以电视机与机顶盒为客户终端实现联网、在线支付和办理各项银行业务。

1999年8月，中国建设银行正式推出网上银行服务。建设银行的网上银行服务采用了国际标准的身份认证系统和最先进的安全加密技术，保证了网上交易的安全。2001年6月，建行网上银行已覆盖中国115个大中城市。

中国工商银行于2000年2月，开通了北京、上海、天津、广州等部分地区网上银行的对公业务，并经过迅猛发展，于同年6月在全国31个城市全面推出网上银行业务。中国农业银行的网上银行建设起步较晚，2000年5月，农行广东省分行推出“网上自由人”网银服务。2000年12月，上海农行等各地分行开始全面推出95599在线银行。

至2000年末，中行、建行、工行等国内各大银行都已陆续推出网上银行，开通了网上支付、网上自助转账和网上缴费等业务，初步实现了真正的在线金融服务。网络支付的发展是非常迅速的，到2002年左右，常见的网络购物站点都已经开始对各家银行的在线支付服务提供支持了。

支付宝引领下的第三方支付乱战

在中国互联网第一笔网络支付出现后，仅相隔短短的一年，以马云创建的阿里巴巴为代表，众多线上交易纷纷出现，中国的电子商务至1999年开始兴起并走向繁荣。

最初的互联网购物还处于萌芽期，网络交易完成付款的方式，主要还是依赖银行间转账或是同城面对面的交易付款。而网上银行的网络支付才出现仅仅不到5年时间，发展不够成熟，也仅仅是传统支付方式的一种补充。货到付款或款到发货的方式，由于买卖双方的互相不信任，使得网上交易徒有虚名，网购市场的发展压抑不前。

2003年，以支付宝为代表的第三方支付横空出世。2003年10月，远在日本横滨留学的淘宝网上卖家崔卫平，将一台九成新富士数码相机，通过支付宝“担保交易”卖给西安买家焦振中，实现了支付宝第一笔交易支付。

第一笔支付宝交易刷新了中国互联网的电子商务历史，网络购物支付变得安全可靠。原本互不信任的买卖双方，能够通过支付宝等第三方的担保，安全顺利的完成交易。

支付宝网络支付模式刺激了网络购物的飞速发展，而网络购物的发展又促进了第三方网络支付的大爆发。截止至2013年末，中国国内市场的第三方支付

产品服务，已包括PayPal、支付宝、微付通（微付天下）、三维度、拉卡拉、财付通、盛付通、腾付通、通联支付、易宝支付、中汇宝、快钱、国付宝、百付宝、物流宝、网易宝、网银在线、环迅支付IPS、汇付天下、汇聚支付、宝易互通、宝付、乐富等数十个品种。各第三方支付产品间展开激烈的竞争，引发各种混战。为了规范第三方支付市场，保证网络支付的安全与可靠性，央行于2010年6月发布了《非金融机构支付服务管理办法》，规定从事第三方支付业务的非金融机构必须取得相应的牌照。

移动网络支付与社交支付的兴起

随着互联网络技术的发展以及智能手机、平板等移动设备出现，移动互联网得以迅速普及应用，于是网络支付也开始发展进入移动网络支付时代。

早期的移动支付主要是指手机支付。2011年5月，互联网巨头Google发布了最新的采用NFC技术的移动支付系统Google Wallet（Google钱包）服务（图5）。NFC是一种近距离感应式识别的通讯技术，早在2006年，诺基亚的NFC手机在北京、广州、厦门等地已可实现代替公交卡支付及其他一些小额支付。

国内出现较早的NFC移动支付产品是“Cube+立方宝”（www.cubepass.com）（图6）。立方宝是国内首个集NFC钱包、刷卡、音频盾为一体的智能手机插件，可实时在线查询、存取、及管理钱包额度，同时支持各种NFC卡非接触应用。

但是NFC技术无法真正实现无隔离间隔的移动支付，因此很快被新的短信上网支付所取代。这种手机支付方式依托于电脑端的网上银行操作，通过发送至绑定手机端的支付验证码短信，实现确认并完成支付。同时，还出现了“盒子支付”（www.iboxpay.com）手机刷卡移动POS支付，“即付通”声波支付等各种新兴的移动支付方式。

其中移动POS支付通过连接外置的手机刷卡器，是将手机变成一台终端POS机，用户可以在自己的手机上使用借记卡或者信用卡进行刷卡消费（图











■图5 移动支付技术代表Google Wallet
■图6 国内NFC移动支付产品Cube+立方宝
■图7 “盒子支付”移动POS刷卡器
■图8 支付宝在线支付
■图9 微信支付交易页面

7）。除“盒子支付”外，还有第三方支付服务“快钱”（www.99bill.com）推出的“快刷”，“乐刷”（www.yeahka.com），以及非常出名的“拉卡拉”等。

“盒子支付”与“拉卡拉”这类产品需要借助硬件，成本较高，使用不便，于是使用客户端APP软件的移动网络支付方式诞生了。其中最典型的代表有支付宝钱包、微信等。支付宝钱包是阿里巴巴支付宝为手机端推出的一款APP软件，具备电脑端支付宝的大部分功能，可实现信用卡还款、各项缴费、转账等，以及直接购物付款消费功能。同时支付宝提供了各种移动端应用的在线支付接入功能（图8），以插件支持的方式融入各种移动端应用的在线支付环节，成为第三方支付最成功的代表。

腾讯公司于2005年9月也推出在线支付服务“财付通”，支持全国各大银行的网银支付，以及腾讯旗下拍拍网和20多万家购物网站在线支付。另外腾讯自2013年8月推出微信5.0后，将在线支付与手机社交APP无缝整合（图9），迅速抢占了移动端网络支持市场大量份额，对支付宝造成极大威胁。目前，

跨越——内地网络支付带来的惊喜

也许对很多人来说，网络支付只是网络购物的附属产品，但对于内地的网络乃至金融发展来说，它却起到了一些让人意想不到的作用，例如推动个人金融应用的跨越式发展，以及在网络购物方面快速超越一些先进市场。

相对于很多发达国家和地区，在网络购物兴起时，我国内地的信用体系刚刚建立不久，信用卡这一简便的支付手段无法普及使用，因此第三方支付，特别是支付宝这种带有担保性质的网络支付手段的兴起，让我们不用花时间建立完善的个人信用体系，就能体验到网络购物的便捷。

也许很多人并不了解，我国台湾地区的网络购物发展很早，1996年5月詹宏志就创办了台湾地区首家网购公司Pchome，比淘宝网出现早8年，甚至比阿里巴巴成立还要早4年，但最近的调查却发现，台湾地区网购占社会消费的比重仅为1.3%，远逊于韩国(12.8%)、日本(9%)和中国大陆(6.2%)，其中第三方支付的缺位是最大的问题，尽管台湾地区信用卡已经非常普及，但买家仍需使用POS机上门刷卡，ATM转账等方式，相当不便，更没有保障。近期大量台湾地区客户流向淘宝等商品更丰富的内地网购平台，除了商品的丰富程度之外，支付宝这种拥有完善保障手段，兼容各种资金入口的第三方支付手段也功不可没，2009年10月30日它就开通了台湾地区的VISA卡支付业务，台湾地区用户可以很方便地支付货款，并且通过支付宝的付款流程保护自己的权益。





■图10 工商银行网银在线支付支持各种常见生活缴费
■图11 网银在线医院挂号支付

在第三方支付市场数据统计中，财付通交易额排名第二，仅次于阿里巴巴公司的支付宝。

无处不在的网络支付应用

网络支付现在早已不是简单的购物，而是渗入了生活的方方面面，从学费到水电气、有线电视费、网费、话费等（**图10**），到购买保险、交养老金、医院挂号、慈善捐款、购买彩票、飞机火车票（**图11**），甚至打车等，几乎所有生活中需要支付金钱的项目，都可以用网络进行支付。而且我们可以用电脑、电话、手机、平板等多种平台进行支付，方便程度也已经不亚



■网银APP应用的几大标配功能



■中行手机银行投资理财功能

于现金支付。

各大银行除了提供官网网银在线支付外，还支持各种购物及其它网上交易的支付接入，虽然比较安全可靠，但是在移动互联网普及应用的今天，这种在线支付方式还是较为不便。APP方式的各种移动客户端应用，才能让在线支付于生活中无处不在。

至于“支付盒子”、“拉卡拉”之类手机POS刷卡器支付应用APP，由于硬件限制我们就不作过多介绍了，重点介绍可便携移动的各大网银与第三方支付APP应用。

各有特色的网银手机APP

工行、建行、中行、农行、招商银行等银行都推出了网银手机APP应用，支持各种在线支付功能。其中，账户查询和管理、转账汇款、缴费支付、信用卡、投资理财等几大功能（**图12**），都是网银APP应用的普遍具备的。此外，各网银移动客户端应用也有自己的特色服务。

中行的手机银行APP与其他大行类似，也提供了多种投资理财功能，可进行外汇、贵金属、基金和国债交易等交易支付（**图13**）。中

行手机银行的最大特色是在转账汇款功能中提供了“手机取款”和“手机号转账”功能，仅凭手机就能提取现金或进行转帐。例如其中的“手机号转账”功能，如果收款方也开通了手机银行服务，那么转帐方就不用再输入或记忆冗长的银行账号，只要记住收款方手机号，就能给他转账（图14）。如果没带银行卡又急需现金，就可以使用中行手机银行的“手机取款”功能。在“汇往取款人”中输入收款人姓名、手机号及回款金额，并附上留言，再设置6位取款密码和手机交易码，对方或自己就能在就近的网点或有此功能的自助设备上取现。

■中行网银APP的手机号转帐特色功能



■工行通用U盾可使用在手机、平板上



■ 通用U盾带有USB和耳机接口



■ 手机客户端读取U盾信息 ■ “无卡取款”可预约ATM取现

工行则是立足于移动网络支付交易的安全性，推出了“通用U盾”神器（图15），让手机网银在线支付时也能使用U盾。移动网上银行、手机银行虽然快捷，但安全性一直是用户所担心的。目前各家商业银行在手机支付领域最常用的安全保障手段就是随机动态密码，通过向客户手机端发送随机产生的验证码来确保支付安全。但是一旦手机丢失，验证码也就形同虚设。而工行率先推出的通用U盾，是一款配有音频转接插头的最新二代U盾产品（图16），其USB接口和音频接口可分别连接电脑和手机，保障客户在不同平台支付的安全。在手机上使用时，只需在耳机接口插入通用U盾，点击U盾管理界面显示读取U盾信息（图17），当显示连接成功之后，即可在手机支付时使用通用U盾。另外，手机银行通用U盾客户的人民币对外支付交易限额分别为单笔100万元、日累计100万元。

交行的手机银行APP应用将手机客户端与银行端的云服务有机结合，早在2010年就率先推出了手机银行预约ATM取现，使持卡人能够无卡取款。在交行手机银行中使用“无卡取款”功能（图18），约定取现金额限度，手机银行会给出四位数的授权码。在交行的ATM机上找到手机无卡取款的按钮功能，进入之后输入手机号、四位数授权码、银行卡的取款密码，就能将原先在手机上预设现金取出来。另外，交行手机银行还提供了语音操作功能，语音识别率不错（下页图19）。交行手机银行在“生活服务”功能也非常丰富，甚至推出了手机地图查询、E代驾、购买Q币等实用功能。

此外，其它各银行的移动客户端手机银行也各有特色。例如农行手机银行可进行指点网点排除预约（下页图20）；而银联手机银行则除车票查询外，还可直接预订代购，其它手机银行则只能查询票务。

囊括线上与线下生活的第三方在线支付应用

相比各大银行的手机网银侧重帐户和款项管理，第三方的



■语音交互操作手机银行

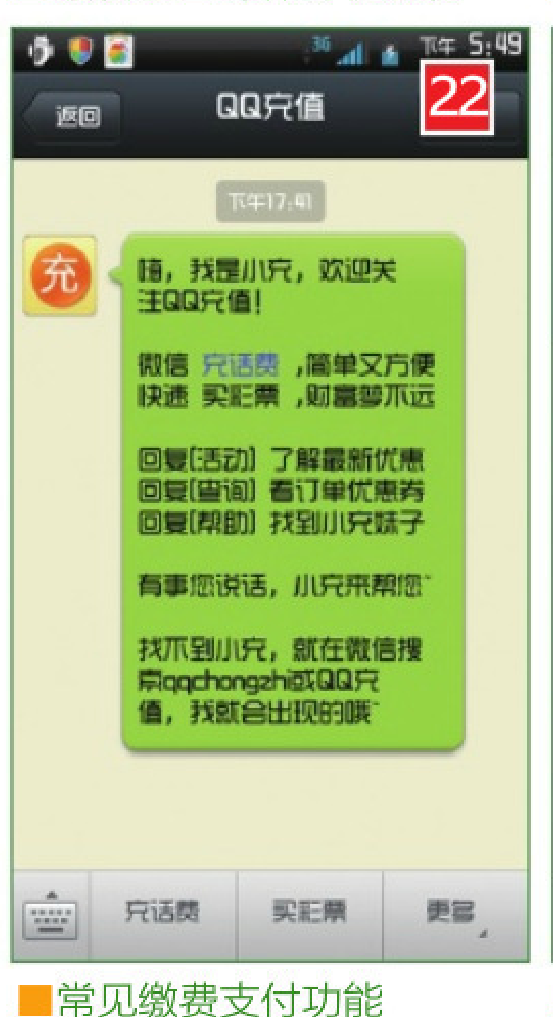


■手机银行网点预约功能





■财付通集成各种QQ服务



■常见缴费支付功能



■微信支付订酒店



■微信理财通线上理财务

在线支付应用更加致力于生活应用，囊括了生活中网上和线下种种可能的交易支付。其中最为典型的代表就是支付宝钱包和微信支付，不仅成为各种生活消费的支付渠道，并且开始接入线上社交生活与线下现实生活的支付功能。

作为淘宝网的竞争对手，腾讯旗下的拍拍网也推出了自己的支付平台，也就是腾讯的“财付通”。财付通的手机应用主要是与各种QQ功能集成，只提供了手机充值、水电煤气、买票等一些简单的缴费和支付功能。随着微信5.0开始提供支付功能后，财付通手机应用已是可有可无，财付通开始走向后台，为交易支付提供底层服务。

从5.0版开始，基于社交的微信开始成为一个超级APP与综合的互联网生活平台，其中的微信支付将要成为最重要的支付通道。在微信支付中，财付通隐藏在后台提供实质的支付环节，以各种社交公众帐号接入（图21），基于商品、基于吃喝玩乐等等的支付场景无孔不入。“O2O微支付”依托微信和微生活，把财付通新型的移动支付模式融入到了用户日常生活的支付场景。

在微信公众号中，嵌入了游戏、表情、会员等QQ服务支付，以及充话费、买彩票等常见缴费功能（图22），买票、订酒店等生活服务（图23）；与中国南方航空公司合作的微信公关账号可随时完成购票交易；与各视频网站打通，可以实现娱乐付费；与易迅和其它电商网站打通移动电商支付；使用微信理财通，支持领红包等线上个人理财（图24）。微信支付不仅可以用于微信公众账号里的支付，还可使用微信条码扫描功能完成电脑PC端的消费交易支付操作。

支付宝钱包是支付宝推出的集移动支付和生活应用为一体的支付APP软件，通过安全支付、手机认证等综合保障体系，让用户轻松实现转账、还信用卡、淘宝交易付款、话费充值、买彩票、水电煤缴费、收付款、账户管理等功能（图25）。相比侧重渠道的微信支付，淘宝的支付宝钱包更像是一个线上



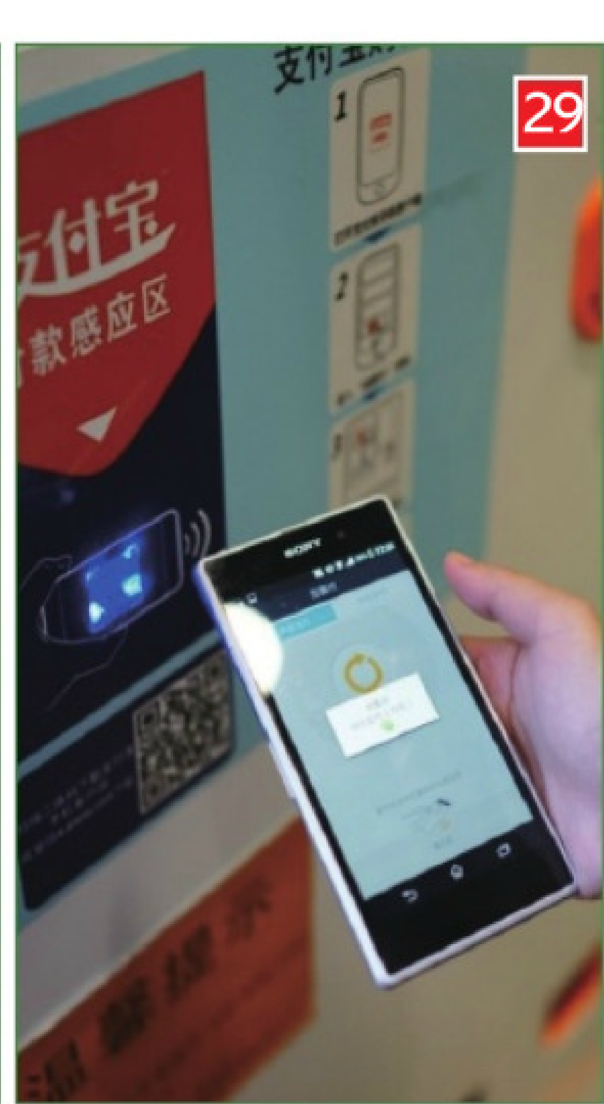
■支付宝钱包侧重支付项目



■支付宝钱包加入公众号功能







■图27 扫一扫付车费
■图28 支付宝钱包内置打车功能
■图29 接入当面付的百货公司



■消费者出示条码

■商家扫描完成交易支付



■无需网络的声波支付

与线下的网络支付产品应用。不过在面临微信支付的竞争威胁之后，最新版的支付宝钱包也开始加入了类似微信的公众号功能（上页图26），将社交支付融入其中，使支付宝钱包也成为网络生活支付的开放平台。

不过支付宝钱包相较微信支付更为强大的地方，还是在于真正体现其“钱包”的含义，实现面对面线下付款的网络支付功能。2014年1月13日，支付宝钱包正式更新到8.0版本，重构了以用户为中心的功能架构，功能及体验全面面向线下支付，提供了“扫一扫”、“当面付”、“一起AA”等功能。

“扫一扫”功能有些类似微信的扫描支付，但功能更加面向线下生活。例如从2013年12月开始，北京很多出租车都贴上了打车可用支付宝付款的提示标签（图27）。乘客在付款时只需打开手机上的支付宝钱包，扫一扫的哥的二维码，手机上的支付宝钱包就会自动跳转到付款页面。用户只需输入金额，的哥的手机上马上就会响起收到款的短信提醒，整个过程前后不超过5秒。除可直接通过支付宝钱包扫码付款外，乘客还可通过内置的“快的打车”进行付款（图28）。乘客可先在手机上用支付宝钱包约车，打完车后直接用支付宝付款，同时还能对司机的服务进行评价。

支付宝钱包还接入了淘宝系的扫码比价应用“一淘火眼”，使用扫码（包括二维码和条形码）功能，用户可直接通过支付宝扫描商品信息，进行在线比价和下单。支付宝钱包的“扫一扫”功能，还可以扫描银行卡。当然支付宝钱包“扫一扫”功能并不仅限于乘坐出租车，商场和商家也可以设定一个支付宝账号，然后将生成的二维码打印出来，剩下的付款步骤也是一样的。

支付宝钱包的“当面付”功能，更是体现了网络支付如何融入线下面对面交易中（图29）。

消费者在收银台付款时，使用支付宝钱包“当面付”功能，可通过扫码支付或声波支付。选择扫码支付时（图30），扫描收银机上出现了二维码后（图31），输入支付宝密码就可完成支付；选择声波支付时，可将手机话筒对准指定感应区域进行支付。其中声波支付还可以在没有网络的情况下通畅使用（图32）。

国内的银泰商业集团成为首家接入支付宝的百货连锁公司，在全国数十家银泰百货、银泰城门店为消费者提供手机“当面付”服务。

线下支付的“一起AA”功能，让多人聚餐、娱乐需要AA付款时变得非常简单。进入“一起AA”，收钱的按住AA按键（图33），寻找附近的人，找到后输入金额，会平均给每一个人（图34）。付钱的人只要等待屏幕出现待付金额，向收钱人头像滑动即可。

线下支付还有一个“会员卡”功能。在支付宝钱包内的“会员卡”中，可以领取克莉丝汀会员卡等电子会员卡（图35），在门店消费时出示即可。商家发行的会员卡在门店出示后（图36），通过扫描二维码，能使用支付宝钱包完成支付。“小区宝”则用于物业费用管理和支付。这些商户都开通了支付宝钱包的公众服务号，可发布消息实现在线及线下的营销和销售。

“支付宝钱包”与微信支付体现了第三方支付应用的发展方向——借助支付环节集成众多消费类移动客户端，成为移动互联网时代的消费入口和资金流通通道。两者提供了开放式平台，使支付过程越来越简化，便利性成为网络支付的特点，独立的第三方支付应用似乎已经没有太多的存在必要。

除了“支付宝钱包”与微信支付外还有许多有特色和实用的第三方支付应用，例如网易的“网易宝”（图37）、百度的“百度钱包”、联通“沃支付”、电信“翼支付”等。但这些第三方支付应用大多属于独立的APP，支付功能有限，参与市场竞争的机会已经不大。而一些新的综合性第三方支付应用平台，例如平安的“壹钱包”、变身移动社交支付产品的盛大Youni等（图38）都在模仿支付宝钱包和微支付，但已经失去了先机，并且在线下营销推广上也远远不及。



■加入一起AA等待朋友收钱



■选择头像确认收钱



■已领取的支付宝钱包会员卡



■会员卡信息

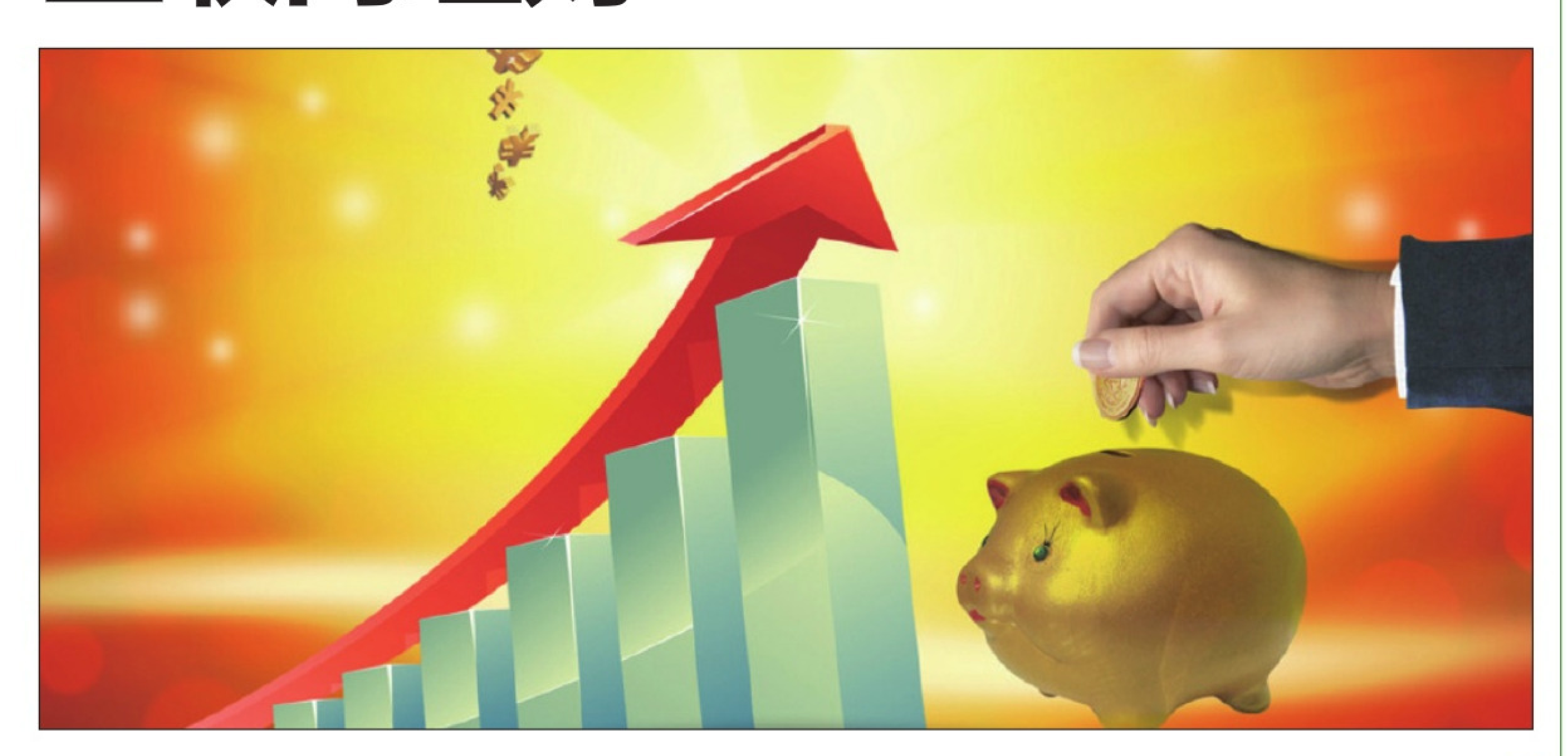


■网易宝支付应用功能有限



■新兴的社交支付模仿者盛大Youni

淘金
互联网理财



曾几何时，“理财”还是一个大家讨论的新概念，而今天，随着互联网时代的到来，通过互联网理财，进行资产增值和保值已成为大趋势。

■天津 半神巫妖

在最近10年间，银行的各种理财产品逐渐替代传统的储蓄成为老百姓管理财富的主要手段，这与银行储蓄利率持续走低不无关系。虽然银行各种信托、理财产品有着一定的风险，但高于储蓄利率的回报与五花八门的多样性还是让它们成为了这十年理财的代名词。可是随着移动互联网的兴起，这些比储蓄要“时髦”的理财产品也变成了“传统”项目，现在最时兴的变成了互联网理财。时代的车轮滚滚向前，一个互联网理财的时代由此开启了巨幕。今天就让我们逐一分析一下这些新时代的理财产品吧。

进军金融领域的互联网大鳄们

余额宝

作为互联网理财中最成功也是最广为人知的产品，余额宝是由第三方支付平台支付宝打造的一项余额增值服务。通过余额宝，支付宝用户可随时将自己账户上的余额存入余额宝产生增值，并且可以随时消费支付和提取出来。这款2013年6月上线的理财产品，在短短半年多内余额宝的规模就飙升到4000亿人民币，创下了包括一个月增长1500亿人民币在内的多项纪录（图1）。



余额宝的成功不是偶然，它基于影响力和资金流巨大的支付宝，使用操作流程简单，用户只需轻轻一点即可将支付宝内余额存入余额宝，并在24小时之后自动开始计算利息。另外最低收益高、购买金额没有限制、使用灵活以及安全性高等特点也是余额宝成功的重要原因。

余额宝的收益按照（余额宝金额/10000）×基金公司公布的每万份收益计算，一直在6%以上，而当前货币型基金的收益率通常在3%到4%，活期存款的年收益只有0.35%，这使得余额宝的



3

大品牌保障，超活期收益、免手续费、灵活支取、超
万投资人选择、值得信赖！

收益播报
6.044%
马上赚钱



【“马”上有钱啦】年终奖怎么理财？超强悍“百赚利滚利版”来啦！每天利滚利，天天看收益，买过就知道，土豪们千万不要错过哦！

收益播报
6.243%
马上赚钱

【团结就有8%*】全民组团去存款 摇身变成高富帅

收益播报
7.859%





创始会员已满，发财要趁早！

收益播报

收益远高于银行储蓄，甚至比同样的货币基金也要高出不少。

虽然余额宝拥有如此多的优点，但是它毕竟仍是一款货币基金产品（**图2**），尽管这是一种风险率较低的基金产品，但仍旧有风险。余额宝的收益仍然会受到货币市场的表现所影响，与银行的竞争也会为余额宝带来政策上的风险，除此之外纠纷和资金监管上也是余额宝用户需要注意的地方。

申请余额宝用户需要首先注册成为支付宝用户，然后在“我的支付宝”界面点击“转入”，确认个人信息后点击“下一步”即可输入转入余额宝金额。

百度百发

在余额宝上线4个多月后，影响力已经非常大，此时老牌互联网企业如梦初醒，纷纷开始推出自己的互联网理财产品，其中就包括百度的“百度百发”。其实，百度百发并不是百度唯一的互联网金融理财产品，百度的野心不止如此，它推出的是一个名为“百度金融中心-理财”的平台（**图3**），而百度百发只是这个平台的第一款理财计划。

按照百度的说法，这个“百度金融中心”是在综合了百度已有资源的基础上，与广大金融平台展开平等合作，重塑传统金融产品设计、包装、销售、服务等各个环节的这样一个平台。而百度百发也不是一个产品，只是一个理财计划。

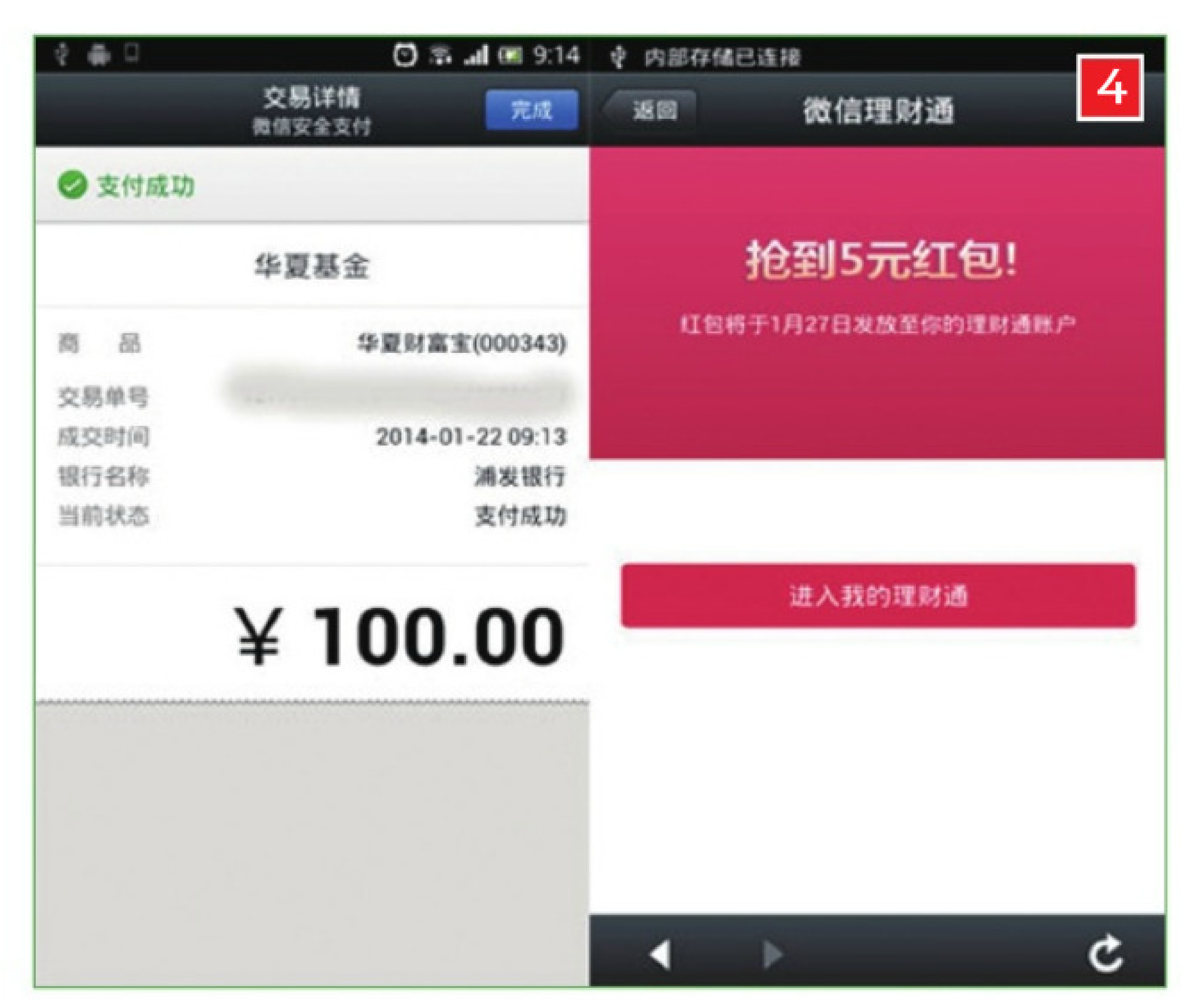
虽然百度口称“平等合作”“是计划不是产品”，但我们仍然可以清晰地看出：一、百度吸取了余额宝的教训，不再锋芒毕露地得罪传统金融平台；二、百度百发仍旧是一款将目标瞄准传统金融平台甚至余额宝的野心产品。

与余额宝相比，百度百发具有中国投资担保有限公司全程担保、最低投资门槛仅1元、即时提现、最高年化收益率达8%等特点。可以说百度百发是在余额宝的基础上将互联网理财门槛进一步降低，在产品、营销上的创新以及它紧紧抓住“高收益”不放的精神都让百度百发成为了后起之秀。虽然百度百发遇到了8%承诺收回等纰漏，但占据了国内70%搜索市场、用户达5亿的百度仍旧是互联网金融战场上不可小觑的一支生力军。

购买百度百发只需要一个百度账号以及一张银行卡，在注册百度用户之后直接在百度搜索栏输入“百度百发”，然后点击第一个搜索结果就能进入百度百发首页。在百度百发首页的红色页面点击“注册用户”，填好各项信息之后绑定银行卡，这时用户就会收到百度派发的千元大礼包，接下来就可以在这个页面内直接使用百度百发理财了。

理财通

如果说中国互联网有几大巨头的话，那么腾讯即便不排在首位也离不开前三，在百度等其他巨头纷纷推出





互联网理财产品后，姗姗来迟的腾讯终于在2014年1月16日公测自己的理财产品——理财通。也许是在微信上尝到了甜头，腾讯决心把移动互联网精神发扬到底，于是腾讯理财通变成了一款只能在手机端操作的理财产品，堪称独树一帜（图4）。

借助领先的智能手机平台、腾讯大数据支持和硬件锁等安全机制的优势，腾讯理财通在13个自然日之内就达到了百亿规模，7×24小时的客户热线以及赔付支持也是理财通的特色。

主打移动互联网理财的理财通可以做到让用户随时随地理财。至于收益率方面基本和其他互联网理财产品相同，其背后的华夏基金产品年收益率都在7%以上。

理财通的使用也极其简单，用户只需要一部安装了新版微信的智能手机，打开微信，在“我的银行卡”界面里进入理财通即可。由此可见，腾讯的理财通不只是一款理财产品，而是和滴滴打车一样，成为了微信生态圈的一部分。腾讯未来的目标，肯定是和当初在QQ上一样，将微信变成一款可以做任何事情的应用（图5）。



网易理财

作为腾讯微信的新对手易信的东家，网易也在腾讯理财通推出前后推出了自己的互联网理财产品——网易理财（图6），并且也同样绑定了易信和网易宝，走上了相同的移动互联网之路。

网易理财是网易同多家金融机构合作打造的理财平台，其产品不止是基金类产品，更包括了保险、债券等等。与理财通相同的7×24小时客服之外，网易理财还添加了产品收益图、每日收益播报等等，更加人性化。

作为首款门户网站推出的理财产品，网易理财有着自己独门法宝，那就是补贴。与前面介绍的几种理财产品相比，网易理财6%的年收益率并不高，但是网易自己提供了5%的补贴，这就让网易理财的年收益率达到了惊人的11%。这个网易与汇添富基金合作的独门法宝初看起来确实惊人，但是也有着一定的局限性：只对存款2万元以下的部分补贴5%，并且补贴只有三个月。不过即便有着这样的局限性，网易理财仍旧成为了互联网理财战场上的新贵，不但在金融规模上屡创新高，更因此带来了几十万新的易信用户，看来易信对抗微信之战还远未结束。

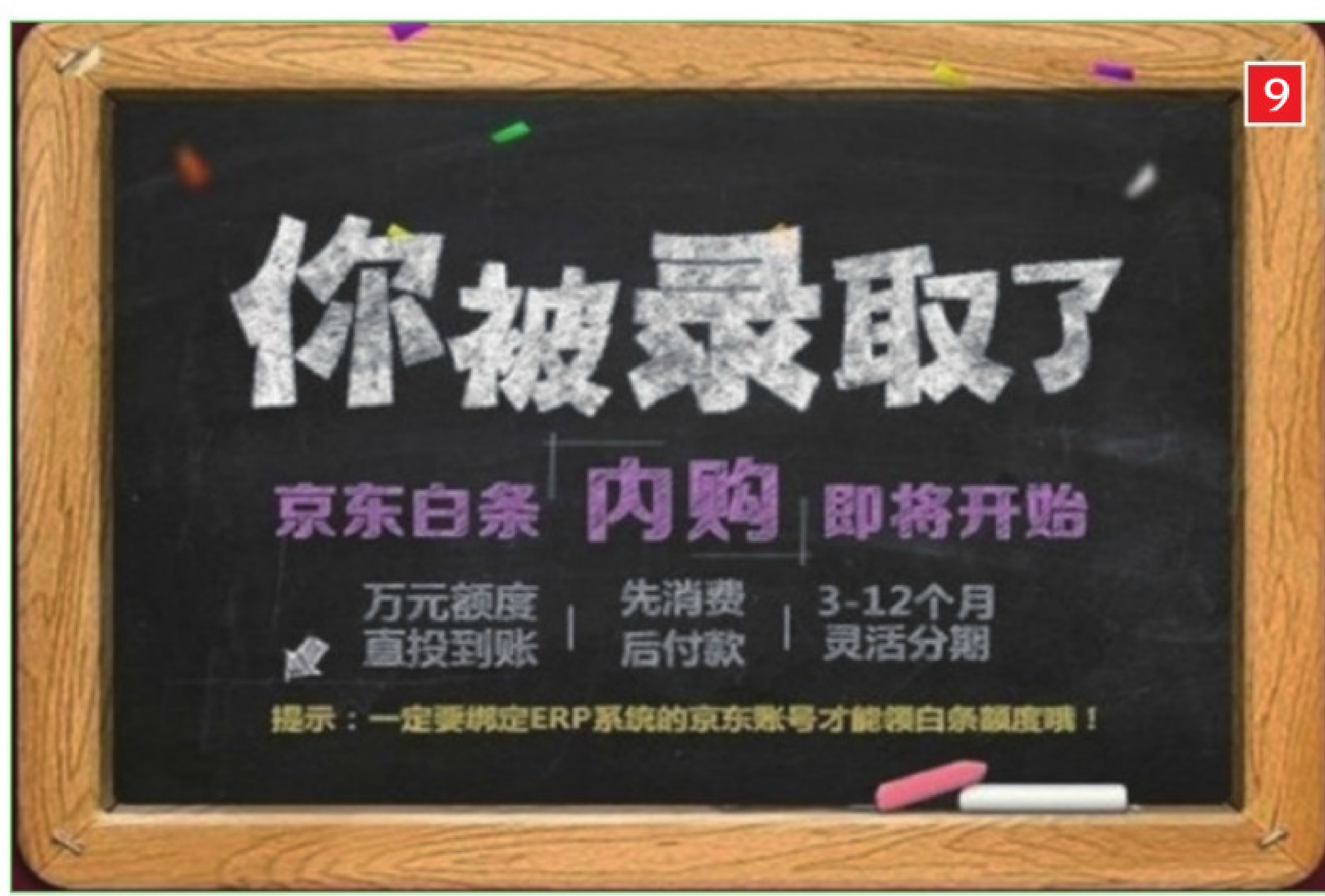
使用网易理财也十分简便，用户只需要用网易账号登陆网易理财平台、添加银行卡之后就可以购买理财产品。有易信的手机用户也可以在易信里直接登陆网易理财，用碎片时间管理自己的财富。

盈利宝

盈利宝是一款由中国金融在线推出的个人用户基础理财产品，它也许会是互联网金融五个字最佳的解释——由一







家网站推出的理财产品。

中国金融在线打出的旗号是“我们重新定义了活期储蓄”，矛头直指传统金融平台（图7）。其最大的特点是集储蓄和理财为一体，用户将资金注入盈利宝，即可以享受高出普通活期存款10～21倍的利率。当然，其背后的运作仍旧是由一家基金组织——鹏华货币基金完成的。按照盈利宝的算法，10万元人民币如果放在银行做活期储蓄，那么每年收益为350元，而放入盈利宝中则为4079元。

京东白条

广义上的互联网金融包罗万象，绝不仅仅是理财产品这么简单，个人小额度贷款也属于这个范畴，比如著名的京东商城，就在2014年春节期间爆料即将推出一款支付产品——京东白条（图8）。虽然名为支付，但它显然是一款小额个人消费贷款产品，因为这是一款可以让买家先消费后付款的模式。京东白条需要买家先寻找一家银行支持，而京东商城充当借贷方，如此一来，相关的服务费用要比平时节省一半。

京东白条首批测试名额为50万个，贷款额度为1.5万元（图9）。也就是说，买家在京东商城的购买记录将会转化为真金白银的信用额度，可以预计，那些经常在京东商城购买商品的买家会获得更高的贷款额度。目前国内便利的个人信用消费方式只存在于缴纳手机费等服务领域，这次京东白条的推出让它登上了更为广阔的日常消费舞台。

个人消费信用产品这块蛋糕早就被盯上了，阿里巴巴、苏宁等企业在去年就开始产品研发，只是最后还是被京东抢了先。京东白条这样的产品对消费者的意义自不必说，可以让买家在资金紧张的情况下消费并且不用支付很高的利息，但对企业的意义似乎更大，因为信用额度和还款利率的比拼可以直接增加用户黏性——能在京东透支一万五买东西，为什么还要去其他只能透支五千的商城呢？这种透支额度的竞争可以想象在未来会很激烈，而收益的肯定会是消费者本身。

提前透支外加分期还款，即将上线的京东白条这种比信用卡还合算、灵活





性还要强的金融产品在2014年必将层出不穷，让我们拭目以待吧。

总结

互联网金融硝烟四起确实是件好事，消费者也体会到了摆脱长久以来一潭死水的银行体系后的酣畅淋漓。但是很多人也提出了质疑，比如互联网企业没有金融牌照、没有专业能力、资金实际仍旧交给了基金企业打理等等。余额宝面临银行口诛笔伐的消息更是则登上了各大媒体的新闻头条，甚至还有人扬言封杀，称之为“吸血鬼”，它背后的天弘基金也连连叫屈，称余额宝并没有为自己带来盈利。但是我们也应该知道，余额宝之类的产品之所以被推上风口浪尖，恰恰说明它对传统金融领域造成了冲击，各大银行因此受到的不利影响确实存在，在骂战之余，提升传统金融的竞争能力已经势在必行。

互联网金融如此硝烟弥漫，归根结底还是因为金融业是我国管制最为严格的行业，而互联网产业却是国内最为市场化的行业，这一阴一阳相撞必有火花。传统金融企业依靠国家早年间发放的牌照坐吃山空不思进取也是事实，而互联网企业一心创造客户、一心依靠市场指标则是先天血脉，这两者开始相互竞争时，冲击也就不可避免了。

虽然余额宝等互联网理财方式的前景如何各家众说纷纭，很多唱衰者认为其收益率不可能永远那么高，一旦降下来各大互联网厂商就要自己垫资，风险很大。但是几个月吸入4000多亿人民币还是让各大银行眼红不已，于是，传统金融平台推出的互联网理财产品应运而生了。

传统金融的互联网转型

在互联网巨头进军金融领域的冲击下，传统金融平台的代表——各大银行面临着巨大的压力，余额宝在短短几个月内聚集了4000亿人民币，也就是让各大银行在同时期内损失了相应资金的利润。

既然互联网企业可以做金融，那么我们金融企业为什么不能进军互联网？各大银行迅速反应，在2013年年末、2014年年初的时候推出了一系列产品用来抗衡。如果说互联网企业做金融有着“专注、极致、口碑、速度”等新时代理念做武器，那么传统银行则有着政策偏向、资金储备以及用户黏性等同样不可忽视的先天优势。下面就让我们审视一下这些传统银行互联网转型期的产品，比较一下它们的异同吧。

建设银行——善融商务

用一位银行业内人士的话说：“比如百度百发产品的宣传以及对收益率的补贴，这对银行来讲是不可想象的。同时，银行跨不过客户首次购买理财产品需要到网点做风险评估这一道门槛”。那么既然在理财产品上很难超越互联网巨头，那么电子商务就成为了各大银行瞄准的又一阵地。善融商务就是这样一个由建设银行推出的、以专业化金融服务为依托的电子商务平台（图10），融合了资金流、信息流甚至物流为一体。客户在善融商务平台上可以进行信息发布、在线交易、支付结算、分期付款、融资贷款、资金托管以及房地产交易等全方位专业操作。

善融商务这样的电子商务平台格局还是要比理财产品大了许多，尤其是对商业客户来说，一个平台在手就什么都不用管了，充分体现了传统四大行资源整合的巨大优势。其服务对象不只面向个人消费者，而是包括了个人商城、企业商城以及房地产企业，其B2B、B2C客户操作模式尤为值得赞扬。

银行做电商其实算是一种不得已为之的策略，第一是面对互联网金融的进攻必须要有攻有守；其次银行也可以通过这样的商务平台全面掌握交易数据。比如以前银行只知道用户通过支付宝提取了自己银行100块钱买东西，但是买了什么却不知道，如今银行有了自己的电商平台，那么就可以掌握大数据，有助于扩展进一步的服务。

工商银行——融e购+现金宝

与建设银行一样，工商银行也将互联网金融定位在了电子商务平台上。今年1月，融e购正式上线，成为了中国传统银行在互联网金融业务领域的又一块试金石。融e购以i2Shopping为依托，将多项业务整合到了一个平台，打造了一个闭环的金融电子商务环境（图11）。在工商银行的设想中，这是一个集消费、采购、推广、支付于一体的平台。

对于普通用户来说，融e购同样具有鲜明的互联网金融特征：只要在这个平台上购物，超过600元即可在线申请消费贷款业务，其过程全在线上，全自










助并且瞬时到账。

工商银行同时升级了传统的“现金宝”业务，将其转化成了类似余额宝的互联网时代产品（图12）：1、网络用户专享，收益变高；2、月复利变成日复利，收益每天自动结算；3、查询信息速度变快，每天早晨8点便可以查询前一天收益；4、门槛变低，1分钱也可以充值赚取收益。

由此可见，现金宝的升级完全是应对互联网理财产品的战略调整，辅之以电子商务平台，工商银行打出了一套组合拳，其效果如何还需要时间证明。

中国银行——中银稳富+活期宝

按照中国银行副行长王永利的话说，中国银行要以更加开放的姿态拥抱互联网金融。这种拥抱走的是“双轮驱动”，一方面加快推动传统金融服务的网络化发展，另一方面则是技术创新和体制创新推动互联网金融产品。

第一轮，就是传统金融服务的网络化，在这方面中国银行将自己的传统项目“中银稳富”进行了互联网改进（图13）。这款投资于债券市场的非保本浮动收益理财产品原本只是中国银行产品线上的一员，具有风险适中、收益率较高和流动性强等特点，中国银行将其互联网化后可支持网银、手机银行与“快信通”。只是中银稳富的年化收益率只有4.5%左右并且不保本，所以并没有在互联网金融市场造成太大的影响。

于是就有了第二轮，那就是创新互联网产品——“活期宝”（图14）。作为中银基金与天天基金网推出的互联网理财产品，它从名字上看就瞄准了“余额宝”，从用户之间经常有“余额宝与活期宝哪个更好”的讨论上看，这款产品还是对余额宝等互联网巨头的产品造成了冲击。活期宝主打的就是收益率，号称拥有超过活期存款8～13倍、超过定期存款利率的收益率并且可以跨行零费用取款，但是最终年化收益率仍然在5%左右徘徊，与余额宝、百度百发6%以上，甚至高达10%的收益率仍然无法相提并论。用户只需要登陆天天基金网开通交易账户，就可以对活期宝进行充值交易，操作还算简便。

农业银行——一大平台+四类应用

作为四大行之一的农业银行决定在互联网金融时代顺势而为，推出了“一大平台+四类应用”的互联网金融战略。不但升级了智能手机客户端，更是研发出了商付通、农付通、家付通、易付通等自助服务终端产品。

虽然没有某某“宝”这样容易被记住的产品名称，但农业银行依旧很有自信，认为在原有的各项理财产品基础上，将其互联网化就能成为顺应互联网金融时代的利器。但是，即便是农行将“预期利率是活期存款的7倍”这样的口号喊了出来，其收益与互联网巨头产品“预期利率是活期存款的14倍”“预计年化收益率超过10%”相比也略显寒酸，更何况普通用户对传统银行利率低的印象基本已经根深蒂固，改动思维定势很难，农业银行的互联网金融战略能否顺利实现还是一个问号。

民生银行——如意宝+随心存

民生银行面对互联网金融大潮也迅速作出了应对，成立了民生直销银行并推出了两款产品：“如意宝”与“随心存”（图15）。其中如意宝作为互联网理财产品中的又一位“宝”字辈产品，也具备了和余额宝等同辈兄弟类似的特质，都是基于货币基金，其背后就是民生加银基金与汇富基金。如意宝同样强调用户体验，充分尊重客户的使用习惯和操作体验，签约、购买等渠道设计更加灵活、简单，客户通过直销银行的手

机银行客户端或专属网站即可快速实现申购、赎回和查看收益。该产品跨行转入和转出没有任何费用，并支持自动申购及7×24小时实时取现。

而民生直销银行的另一利器随心存则定位于最大化用户存款利率，相当于传统金融服务的网络化版本。具体来说，就是用户如果存款满一年，则收益率则可以拿到一年定期利率的3.25%，如果不满一年，存款期限会按照组合存款利率最大化的原则进行拆分。

相比较四大行，民生银行的产品似乎更加贴近互联网巨头们的理财产品，这也许就是非国有银行少了许多条条框框限制的缘故吧。

平安银行——平安盈

2013年底，平安银行正式加入互联网金融大军，推出了自己的互联网理财产品“平安盈”（**图16**）。作为与南方基金合作的产品，平安盈也是一款通过财富e电子账户，在互联网上为用户提供的金融服务。

按照平安银行的说法，平安盈具备四大优势：首先就是“盈闲钱”，客户可以在网上开立财富e电子账户，通过此账户购买平安盈产品，最低购入资金只需要1分钱。通过平安盈将闲置资金整合起来，可以无需任何手续费用的自由取现；其次就是所谓的“盈方便”，平安盈内的资金可以用来直接购买基金理财产品；其三则是“盈收益”，年化收益率可达5%左右；第四则是“盈安全”，用户的账号受到动态密码保护。

考虑到平安集团8000万的客户，平安盈除了是一款理财产品外确实可以提供一系列便捷的金融服务，只要开设了电子账户，除了平安银行的财富e客户外，一账通客户、万里通客户、信用卡客户、寿险电子渠道客户，甚至是其他银行的客户，都可以享用平安盈提供的丰富、全面的便捷理财服务。

活期通

在2014年2月26日的互联网金融理财产品收益排行榜上，理财通、余额宝、百度百赚占领了前三位，排在第四位的就是华夏基金推出的活期通（**图17**），它的年化收益率6.044%仅比第一名的理财通6.169%低百分之0.1左右。

从产品特性上看，活期通仍是一个收益超过活期存款、资金取用快速灵活的现金账户型产品，并且活期通也支持信用卡还贷甚至房贷车贷等等业务，将资金投入活期通就等于是购买了华夏基金的基金产品。

前文介绍的各类产品中，所有的增值金融业务都基于基金产品，只不过相比较传统基金产品更加灵活和低风险，但是低风险不代表没风险，而活期通背后的华夏基金在介绍活期通这个产品时就骄傲地宣称：“基金成立以来，客户本金从未存在亏损情况”。笔者相信在互联网理财产品普及之后，这句广告词的效果也许会让产品变得更有吸引力一些。除此之外，活期通还将单日申请快速取现金额定在了20万，高于很多竞争对手，显示出了华夏基金在资金储备上的充分自信。

活期通在上市后排名迅速攀升，和他们对用户资金的合理运用有很大关系。按照华夏基金的说法，用户投入活期通的资金大多用来购买1年以内国债、央行票据、银行存单等安全性高、收益稳定的金融工具，而不是投入股票等风险市场。因此活期通的平均收益也许比余额宝、理财通低一些，但安全系数要高很多。想要购买活期通的用户可以登录华夏网，或者下载移动客户端即可轻松操作。

16

17

18

苏宁云商——零钱宝

其实很难对苏宁云商到底是互联网企业还是传统企业做一个定位，只能说苏宁云商同样处于互联网金融战略转型期。今年，面临着这场余额宝带来的互联网金融风暴，它也推出了自己的金融产品——“零钱宝”（**图18**）。

这个“宝”字辈的产品实际上是将基金公司的基金直销系统内置到易付宝中，易付宝和基金公司通过系统的对接为用户完成基金开户、基金购买等一站式服务，整个流程也是非常简单。据统计，苏宁的“零钱宝”七日年化收益率一直稳定在6%之上，可以说成绩不错，超过了传统企业的产品平均值。除此之外，苏宁云商还利用自身优势，实现了零钱宝在苏宁易购购物结账、缴费、充话费和还信用卡等一系列功能。

苏宁的目光也瞄得很远，已经招募了百余名金融界职员，准备在2014年推出一系列互联网金融产品。

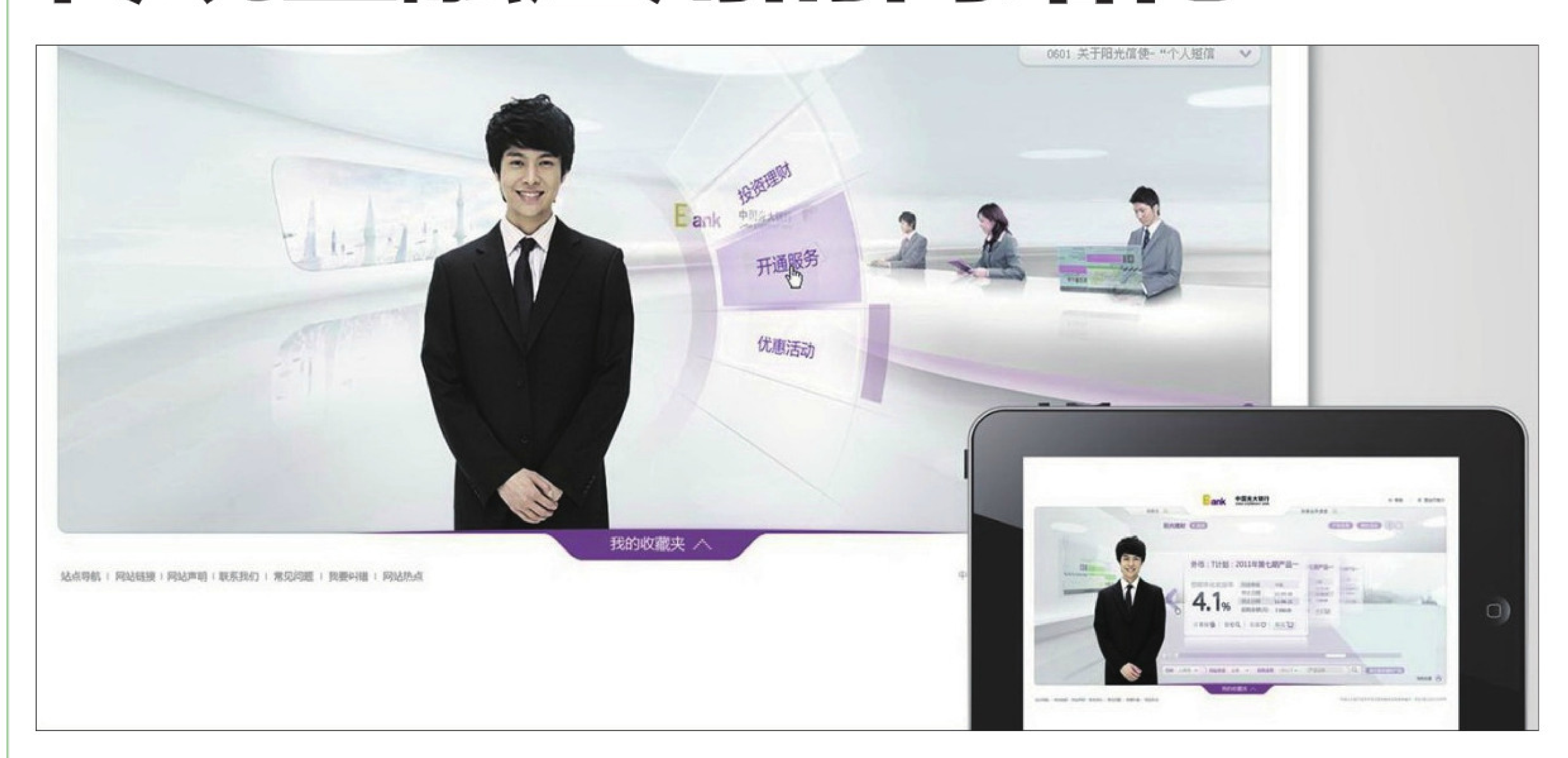
总结

2014年堪称是互联网金融年，甚至可以被看成是移动互联网金融年。互联网金融整体具有成本低、效率高、覆盖广等优势，但同时也具备管理弱、风险大等劣势。

不可否认，缺乏政策保护的互联网企业金融服务风险并不算小，但是却因此拥有了更大的自主权，获得了更高的年化收益率。而传统金融企业的互联网服务，虽然受到政策保护，在管理和风险上却拥有一些优势，但也受限于传统政策，导致了收益率不高、民众认知度不高。

由此一来，那些甘愿冒险风险、看重收益的年轻用户大多选择了比如余额宝这样的前者，而更为传统、保守的老用户则选择了四大银行为代表的后者，也算是各取所需。当然，互联网金融大战才刚刚开始，竞争越来越激烈会导致什么样的后果？滴滴打车和快的打车这样拼钱式的竞争会不会出现，基金链的运作是否会有断裂的那一天都未可知，面对着这股新浪潮，需要谨慎的不仅仅是商家，更多的是用户自己。P

虚拟营业厅 传统金融应用的网络化



在目前的网络金融应用中，将资金从实体金融机构转入网络资金流还是必需的，用户仍要使用传统金融机构的各种服务，我们应该如何选择和使用这些服务呢？

■贵州 冰河洗剑

网络金融服务简介

没有银行、信用社、证券基金公司等传统的金融机构，各种网络金融应用终究也不过是浮云。银行开户、申请信用卡、货款、理财等，是社会生活中必不可少的内容。在前面我们已经介绍过了各大银行的网络银行与手机银行服务，在这里我们重点介绍一下其他与我们生活紧密相关的网络金融服务。

银行的首要作用就是管钱理财，包括开户办卡存取款，利用信用卡及各种理财产品提高金钱利用效率。普通的银行开户、办理借记卡储蓄卡没有必要多说，我们重点要谈的是如何申请借记卡，利用信用卡省钱，以及信用卡还款和使用中一些与网络相关的话题。

另外，无论是刚毕业或早已步入社会的朋友们，资金周转困难或捉肘见襟的情况是很常见的，因此学会如何利用网络高效申请低利息的贷款应急也是很有必要的。

作个精明用卡族，远离营业厅办业务

很多人对信用卡爱恨交织。其实，巧用信用卡的“先消费、后还款”，也将它变成个人理财的工具之一。

信用卡的作用

必须明确的是，疯狂刷卡过度透支消费不仅会成为卡奴，甚至可能最终构成导致信用诈骗犯罪。然而合理利用信用卡，则可以通过信用卡对账单，进行生活支出记录与分析管理，引导合理消费。用户还可以通过信用卡服务来周转资金，免抵押短期贷款，通过积分换礼品，方便海外购物，甚至利用免息的钱为自己赚钱。

信用卡网上快捷申请

各大银行网上的银行页面上都提供了申请信用卡的通道，此外也有许多网上申请信用卡平台，选择和操作更加方便。不过在申请信用卡之前，我们首先需要查询一下自己的个人征信记录是否合格，确认是否符合信用卡申请条件。

a.查询个人征信记录

除了到中国人民银行查询个人征信记录外，也可登录中国人民银行推出的“互联网个人信用信息服务平台”**（下页图1）**（网址为https://ipcrs.pbccrc.org.cn），通过互联网查询个人信用报告。

“互联网个人信用信息服务平台”自2013年3月27日推出，面向江苏、四川、重庆、北京、山东、辽宁、湖南、广西、广东9个省（市），通过9省（市）身份证（即身份证号码前两位为32、51、50、11、37、21、43、45、

44）的个人，均可上网查询本人信用报告。为保障个人信息安全，它需要通过身份验证才能注册查询（图2），目前提供两种身份验证方式：数字证书验证方式和私密性问题验证方式，用户可以选择其中一种方式进行身份验证。其中“数字证书验证”，就是将个人日常办理网银业务时使用的U盾连接到电脑上。私密性验证问题共有五个，主要涉及个人以往的贷款情况，包括贷款时间、贷款金额、贷款银行等，如“某年某月某日，你曾在某某行办理信用卡，该信用卡的额度是？”之类的问题。这些情况必须真实，否则无法通过审核。由于回答比较繁琐，建议使用数字验证。

完成问题验证或数字证书验证并在线提交注册申请后，平台会进行身份验证，第二天就可以通过手机获得验证结果。注册成功后，使用手机以短信激活码登录，就可以使用平台的各项服务了。需要注意的是，从注册验证通过开始算起，激活码有效期7天。激活码一旦过期，注册信息将全部失效，用户需要重新提交注册申请。

登录系统平台可以查询以下三种产品：个人信用信息提示、个人信用信息概要、个人信用报告（图3）。平台提供了pdf格式的信用报告下载打印服务。

b.选卡（网购、积分等问题）

信用记录合格之后，就可根据自己的实际情况和需要选择要申请的信用卡种类。这里重点要谈的是与网络有关的网购问题。

以前有的信用卡在进行网上购物时，无法累积信用卡积分，不过现在淘宝提供了“快捷支付”付款方式后，也能够累积积分了（图4）。另外还有许多银行发行了特色网购服务的信用卡，喜欢网购信用卡支付的用户可申请此类卡。例如上海农商银行的淘宝鑫卡，在网上、网下消费均可按1元=1分的比例累积积分。积分可在淘宝网“集分宝”抵扣现金（图5），500信用卡积分=100支付宝积分=1元人民币。兴业淘宝卡也具有积分抵现功能，兑换比例同样为500:1。此外，广发信用卡、中银信用卡、中信信用卡也都推出了淘宝联名信用卡供网购族选择，并有各种相应的积分、红包、返还和优惠活动（图6）。

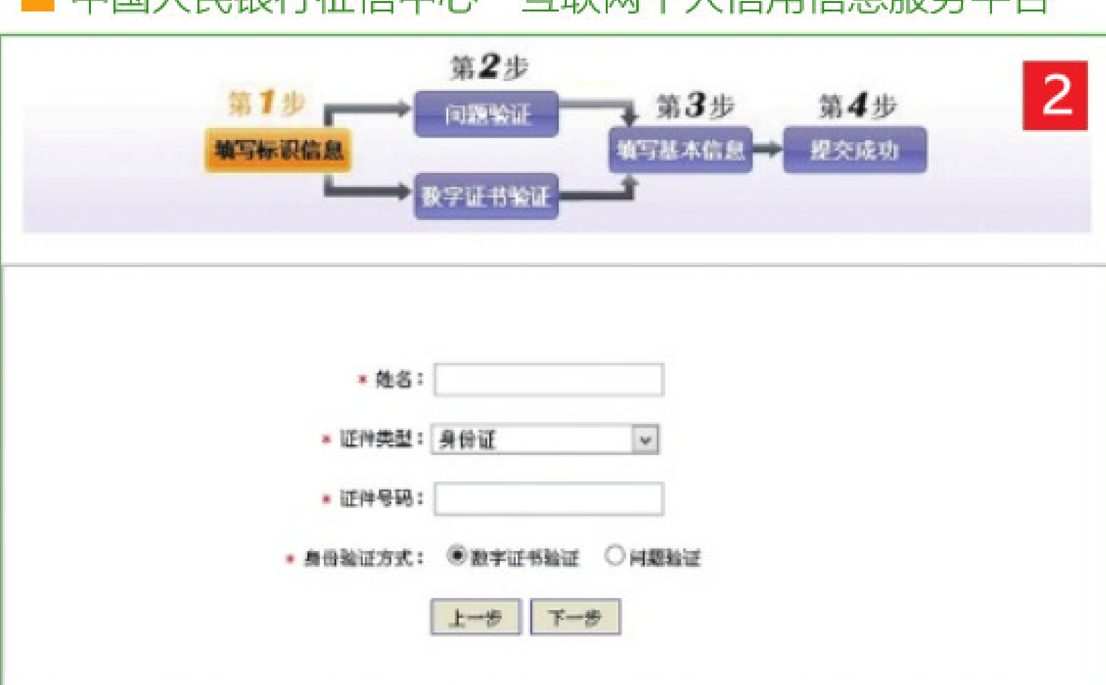
如果经常进行海外购物的话，最好同时办一张银联单独发行的“62”开头的人民币单币信用卡，以及一张Visa、MasterCard或JCB、运通等海外机构发



■ 中国人民银行征信中心“互联网个人信用信息服务平台”



■ 登录个人信用信息服务平台



■ 使用身份证注册查询



■ 快捷支付可累积信用卡积分



■ 信用卡购物返集分宝



■ 广发淘宝型男/潮女金卡

行的双币信用卡（图7）。之所以要单独办理银联单币卡，是因为银联在国内不少地区推出了用卡优惠活动，这些活动仅仅面向“62”卡用户。而双币信用卡在海外消费时能确保交易成功。“人民币-美元”卡是最为常见的双币卡，若海外购物常为欧洲、英国、日本等地，可选择办理对应币种的双币信用卡，以避免交易时产生的外汇兑换手续费。

另外还应该根据发卡机构的网点设置、商户支持数量、工作效率等选择信用卡的品牌。要注意信用卡分为两类：具有透支功能信用卡，这种信用卡一般称之为贷记卡；另一种是不具备透支功能但其他购物结算功能都齐备的借记信用卡。具体可根据自己的经济情况选择。最后，还要考虑自身情况和信用卡的申请难度，每家银行所看重的条件也不一样。例如农村户口申请兴业银行的信用卡比较难，高学历在交通银行信用卡申请成功率高，招商银行则不在乎户口与学历。

为了方便大家选择适合自己的信用卡，这里推荐一些信用卡申请平台。例如信用卡站点“我爱卡”（cc.51credit.com）、“银率网”（www.bankrate.com.cn/credit-card/），以及“百度财富”（caifu.baidu.com/card?module=Finance&fr=jinrong）。他们不仅提供了信用卡申请入口，还汇集了国内各家银行的信用卡类型（图8），提供各银行信用卡的特点，每个种类信用的免息期、透支额、手续费、年费等详细信息，有信用卡分类、查询、优惠打折办理、定制等优选服务（图9）。

信用卡网络申请流程

各信用卡申请平台最终也是连接到各家银行的网银入口进行操作的，过程并不复杂。以交行信用卡网上申请为例，进入交通银行信用卡官方网站，点击“我要办卡”（图10）。然后按照操



■ 民生银行可海外购物的双币信用卡


■ 信用卡优惠查询



■ 百度的信用卡申请入口平台

■ 交行信用卡申请入口

作向导，选择是否已持有交通银行信用卡，输入名字和身份证号码等资料提交。然后填写住址和所要申请的卡种，还可申请附属卡给亲人或朋友使用，不需要则选择暂不申请。

在填写和设置各种资料时，比较重要的是在“自选服务选择”中确认交易方式，建议使用密码确认交易。另外可设置“自动还款服务”，将储蓄卡绑定信用卡，到还款期时会自动还款给信用卡。在“扣款方式”中提供的“二次扣款”功能非常重要，建议开通，开通后银行将按约定在账单日后第七天为信用卡进行首次还款，若还款失败，将在到期还款日再次处理还款，这样就确保自动还款因意外出错和失败而造成违约费用。最后确认提交表单就可等待银行方的验证了。交行信用卡审核非常快，最快一天之内就申请当日就可领卡，其他银行的办理周期也大都在一周以内。

信用卡网络理财技巧

信用卡理财的技巧很多，例如从银行借免息的钱为自己赚钱购买基金；集中时间消费，最大限度享受银行的免息期等。还有一种与网络相关的应用是利用信用卡积分购物或换取礼品，除网银官方站点上的积分优惠活动，还可利用积分兑集分宝抵现金。在淘宝购物付款时，选择信用卡快捷支付，就会实时显示持卡人所拥有的信用卡积分和相应抵现的金额，选择“我要抵现”，完成积分兑换，即可完成用积分购物。信用卡积分除了可用于购物外，用户还可以通过支付宝使用积分实时抵现缴纳水电煤气费，信用卡还款，甚至可以用来给慈善机构捐款。

双币信用卡海外网络购物时也有一些需要特别注意的地方。许多人惯性认为在国内网络购物以银联卡结算，支付人民币，在国外则使用Visa或Master结算，购汇还款。事实上，如今在许多国家消费者都可以自愿选择以银联或Visa、Master等方式结算。而在浮动汇率的状况下，两者所支付的实际金额还是有一定差异的，合理选择支付方式可以省钱。

各网银手机应用或第三方支付应用也提供了信用卡自动还款功能，要注意的是，银行在双币信用卡还款时是将人民币和外币账单分开冲账的，首先冲账人民币还款金额，在满足人民币全额还款后，才会把卡上多余的人民币金额转换成外币进行自动购汇，对外币欠款进行偿还。当用户直接存入人民币后，如果没有设置约定购汇这项业务的话，就没有办法自动将人民币转换成外币进行还款。因此，双币信用卡切记要开通约定购汇业务。

■ “财付通”手机应用信用卡还款功能



■ 挖财信用卡管家也提供了每日账单

信用卡管理助手

信用卡消费的即时管理一直是很麻烦的问题，面对账单日、还款日、分期付款、频繁的刷卡消费，只通过每月一次的账单了解当月详细消费情况是远远不够的，过度透支和超支消费已成为常态。因此我们需要借助一些应用帮助管理信用卡。“支付宝钱包”“随手记”“挖财”“卡牛”“51信用卡管家”等流行的第三方支付应用与理财APP应用，都提供了从账单解析、消费行为分析，到信用卡办卡、记账、还款、优惠信息等信用卡管理功能（图11）。相对只关注自家的资金情况的手机银行，第三方信用卡APP的功能更为强大实用。

以“卡牛信用卡管家”为例，它基于银行短信解析进行全自动信用卡管理，并提供了了邮件账单导入功能。在卡牛功能页面中，点击“新增卡片”，就可以看到卡牛的数据导入模式。信用卡邮件账单导入功能可从邮箱导入信用卡的对账单，从而让我们可以把所有信用卡的账单集中到卡牛统一管理，绑定邮箱后就会每月自动从邮箱中导入账单。卡牛导入很智能，从解析邮件账单到自动录入账单速度非常快，还会用环状动态图展示数据录入进度。

卡牛的默认账单是传统的每月账单模式，每月一次的账单经常不足以督促提醒自己要合理消费，因此卡牛和招商、工行、平安银行等展开合作，实现每日账单功能。通过“网银直连”绑定信用卡后即可开通每日账单。用户可在应用内收到昨天刷卡消费的内容信息，对于这些未进入月账单的消费信息，会用“未出账”标明。此外在卡牛iPhone版中还提供了支持LBS（基于位置的服务）的银行网点查询功能。

其他一些信用卡管理APP的功能大同小异，如“挖财信用卡管家”可通过扫描银行的账单短信，分析信用卡资金流入流出情况，也可以通过绑定邮箱，帮用户解析账单（图12）。其次用户可以通过绑定信用卡还款，并提供一些小工具，如免息排行榜、分期还款计算器、周边网点查询、手机银行快速拨号等。P

头牌新闻

7英寸4G手机，华为MediaPad X1出世

■本刊记者 魔之左手

华为在2014MWC前夕正式发布其平板手机跨界之作7英寸4G平板手机——华为MediaPad X1，是目前所有7英寸平板手机中最轻、最薄、边框最窄、最快、最长续航的产品。它采用Kirin 910 1.6GHz四核处理器、2GB内存，内置16GB存储容量，并支持存储卡扩展至64G。目前这款产品已在国内开展预约购买，3G联通版价格为1799元，4G LTE版1999元。



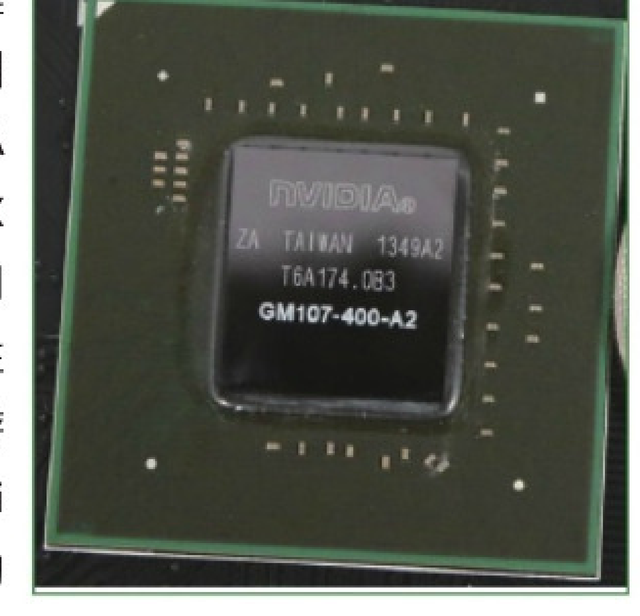
华为消费者业务CEO余承东展示MediaPad X1

MediaPad X1厚度仅为7.18mm，重量239g，采用1920×1200分辨率的LTPS屏幕，机身采用轻感航空铝材金属和纳米磨砂工艺，超窄边设计。5000mAh大容量电池，后置1300万像素摄像头，同时配有500万像素的前置美颜摄像头，LTE高速网络，1080p全高清解码、移动办公、GPS精准定位导航等多项场景体验。另外它还支持DTS环绕立体声效果、华为Airsharing多屏互动技术、语音控制拍照功能等。

另外华为还为不习惯使用X1打电话的用户同步发布了智能手环TalkBand B1，将蓝牙耳机功能和运动、健康监测、日常提醒等功能融于一体。华为同时还发布了为潮流人士打造的8寸四核平板电脑MediaPad M1、纤薄多彩的华为G6手机、首款支持LTE Cat6的移动热点E5786等。

硬件店

NVIDIA推出高效率"Maxwell"图形架构



NVIDIA于2月18日推出了基于全新Maxwell图形架构的GPU——NVIDIA GeForce GTX 750 Ti和GTX 750，它们在极其节能的同时，可提供惊人的游戏性能。以1080p分辨率运行游戏时，GeForce GTX 750 Ti的性能相当于GTX 550 Ti的两倍，与GTX 480基本相同，然而功耗却只有60瓦特，是GTX 550 Ti的一半，是GTX 480的1/4。

GTX 750 Ti与750还支持NVIDIA GameWorks计划以及独有的游戏技术，包括ShadowPlay游戏视频捕捉、G-SYNC显示器技术、GameStream等。

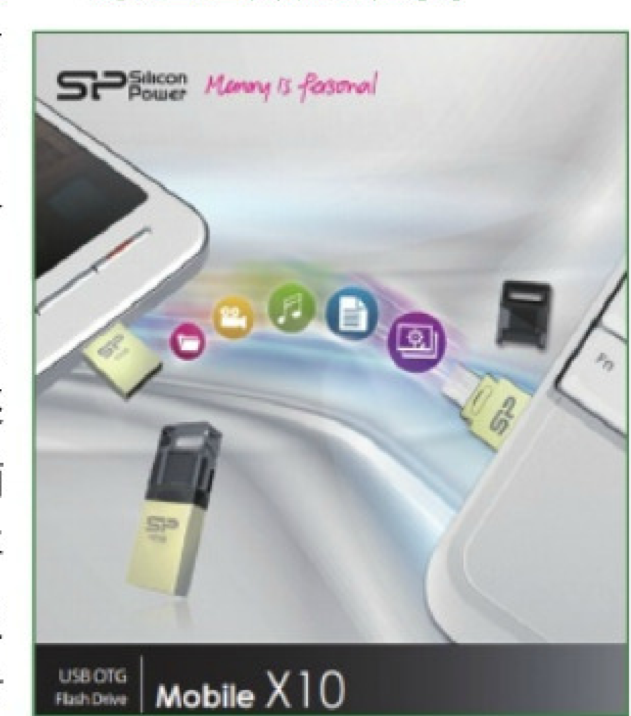
AOC首款无线显示器上市



近期AOC宣布推出"刀锋4"显示器，它不仅延续刀锋系列的经典设计，还支持Miracast无线传输技术。Miracast是由Wi-Fi联盟制定，以简化音、视频分享为目的的无线镜像传输标准，用户可以通过Wi-Fi Direct点对点通信技术，直接将不低于Android 4.2系统的手机、平板等移动设备与刀锋4显示器进行无线互联。

刀锋4采用AH-IPS显示技术、配备了HDMI等多种音视频接口，并且支持MHL有线互联技术、内置ONKYO音箱功率达到2×7W。另外它也提供了DCR丽比技术与Mega DCR超高动态对比度技术，可提供更出色视频和游戏画面。

SP广颖电通X10"双享"碟连通数码设备



近期SP广颖电通拥有"Micro USB+USB"双接口的U盘——X10双享碟正式上市，它提供了8GB、16GB、32GB等多种容量，两种接口让它不仅能连接PC平台，还能连接智能手机、平板电脑等数码设备，可实现两种平台间的数据快速交换。X10双享碟采用香槟金色铝合金材质和COB封装技术，轻巧坚固且拥有防水、防尘、防震效果质，重量仅有3.5g。吊饰孔使其不仅携带方便，还能作为时尚装饰品。

2014年英特尔"可穿戴创想挑战赛"开赛

2月25日英特尔"可穿戴创想挑战赛"拉开帷幕，号召包括中国地区在内的全球最活跃的创想挑战者们通过运用可

头牌新闻

诺基亚携手京东发布Android系统手机诺基亚X

■本刊记者 魔之左手

2月24日诺基亚携手京东在2014年世界移动通信大会（MWC）上发布了新款智能手机——诺基亚X。诺基亚X兼容Android应用，并支持微软服务以及诺基亚独有的用户体验，以更高的性价比为中国消费者带来更加丰富、实惠的体验。

诺基亚X继承了一贯的高品质和出色设计，同时受到Lumia系列产品启发，采用了全新的磁贴式用户界面，搭载诺基亚捷径（Fastlane）界面，方便用户在喜爱的应用程序之间轻松切换。用户可以通过诺基亚应用商店、数十个第三方应用商店以及Sideloading等方式，获得超多优质应用。此外，诺基亚X还预装了丰富的第三方应用和游戏。这款手机搭载4.0英寸的IPS电容式触摸屏、1GHz高通骁龙双核处理器、支持双卡双待。



诺基亚CEO埃洛普介绍诺基亚X手机

同时，诺基亚还与诸多中国合作伙伴共同打造了大量内置本土化应用，也给中国消费者带来更加本土化的界面。诺基亚X的建议零售价格为89欧元，可选颜色包括黑色、白色、绿色、红色、黄色和蓝色。诺基亚还同时发布了诺基亚X系列中更高端的X+、XL以及诺基亚220、Asha230等产品。

穿戴技术，创建更丰富的互联体验。此次挑战赛不仅优胜奖金总额超过130万美元，而且还会帮助参赛者与产业界搭建起沟通桥梁，将天马行空的想法变为现实产品或者创业项目。“可穿戴创想”提供了一个为期一年的全球性挑战赛平台，以激发灵感，推动创新，用令人兴奋的新方法来发展个人计算未来。英特尔期待创想者们提出新鲜的技术点子和开发设计，拓展可穿戴技术的界限，并促使这些技术更为个人化，使用更方便，成为改善人们日常生活的新起点。

此次比赛分为两部分展开：“可穿戴点子”挑战赛和“可穿戴开发设计”挑战赛。“可穿戴点子”挑战赛鼓励参赛者们打破常规，大胆创想，即便现在的科技还不能支持这些想法，只要挑战者敢想敢拍就可以参加。而“可穿戴开发设计”挑战赛则注重发现既有创意，又有可行性的概念，要求参赛者不仅敢想，还要能做，所以参赛者不但要展示创新的解决方案和实施方法，其方案还需要具备技术可行性、完整的业务计划和潜在的长远效益。参赛者可以访问www.makeit.intel.com进行注册，并获取相关信息。

软件圈

Tizen应用挑战赛结果揭晓

2月24日Tizen应用挑战赛（Tizen App Challenge）在2014年世界移动通信大会上揭晓了获奖名单。来自9大类的54位参赛选手和HTML5应用开发比赛的前十强，共同分享了总额高达404万美元的奖金。Tizen是由领先的移动运营商、设备制造商以及芯片供应商共同推出的一个标准的开源软件平台，可以支持包括智能手机、平板电脑、上网本、车载信息娱乐设备以及智能电视在内的多种设备。

该项赛事以参赛选手的技术水平为基础，旨在激发并奖励应用开发者使用Tizen移动平台，来开发创新型、创意型、功能型及原创型的游戏类应用和非游戏类应用。它加速了Tizen移动生态系统的形成，扩张了Tizen应用商店。参赛作品中，Tizen原生应用和HTML5应用平分秋色，可见两大开发环境的发展势头都十分强劲。

卡巴斯基实验室新品闪耀亮相2014全球移动通讯大会

在2014全球移动通讯大会上，卡巴斯基实验室展示了最新的安全平台，无论用户使用何种设备进行在线金融交易，均能帮助金融组织和电子商务企业保护其客户不受在线欺诈的威胁，同时还推出了针对Windows Phone的全新产品以及升级版的移动设备管理企业安全解决方案——卡巴斯基移动安全。

根据卡巴斯基实验室联合B2B International于2013年所做的调查显示，98%的用户经常访问在线金融服务或进行在线购物。38%的受调查用户会通过移动设备访问以上服务。这次调查还显示，62%的用户在过去12个月期间曾遭遇过金融网络威胁。卡巴斯基移动安全集移动端点安全技术和移动设备管理功能于一体，不仅能够有效防御病毒、间谍软件、木马、蠕虫、自动程序以及其他各种威胁，同时还可以为业务数据提供进一步保护。能够帮助金融组织和电子商务企业面临的数字钱包安全问题，避免其遭遇在线金融诈骗的危害。

晶合快评

WhatsApp的创业逻辑

■晶合实验室 一丝blue

2月19日，社交网站Facebook（脸谱）宣布以总价值190亿美元的价格收购即时通讯应用WhatsApp，其中40亿美元为现金支付，其它部分则以大约价值120亿美元的Facebook股票支付。此外，Facebook还将向WhatsApp创始人和员工提供另外30亿美元的限制性股票。交易完成后WhastsApp的CEO杨·库姆（Jan Koum）将加入Facebook董事会。协议还规定，如果交易最终无法达成，则Facebook需向WhatsApp支付“分手费”，其金额为10亿美元现金加价值10亿美元的股票。

190亿美元的收购数字可谓天价，在近几年的IT收购中也属罕见。早在一年之前的2013年，当Google向WhatsApp抛出橄榄枝时，当时WhatsApp的报价还只是10亿美元而已。然而1年之后，这项移动应用的身价就翻了19倍。为何在短短一年之内，市场对WhatsApp的估值会产生如何巨大的变化呢？答案很可能在于它的同类产品在这一年之间的商业化都取得了巨大的成功。

WhatsApp这个名称的灵感取自英语中打招呼“What's up”的谐音，该应用由前雅虎员工库姆于2009年创办。作为一款专为移动平台打造的即时通讯应用，WhatsApp最主要的功能就是为移动平台用户提供免费方便的通讯模式，包括短信、声音和图像，说白了就是美国版本的“微信”。

2013年是移动平台即时通讯产品大爆发的一年，腾讯的微信可谓其中的代表。此前，微信一直以免费运营的方式开拓市场扩大用户群体，这种新型的即时通讯应用到底能以何种方式实现商业化尚不明了，曾受到多方质疑。然而在2013年微信5.0发布之后，以游戏、广告、支付与企业公众号为代表的一大批衍生应用充分证明了微信的商业价值。这种成功不只出现在中国的微信身上，韩国的Kakao、日本的Line等同类产品都在各自的国家取得了瞩目的商业化成功。这些类微信产品的成功无疑让“美国版微信”WhatsApp身价倍涨。

除了同类产品的风生水起之外，WhatsApp还有一个独特的优势就是它至今还没有将自己彻底商业化。作为一个没有风险投资背景的创业型产品，WhatsApp在创业之初就奉行其“无广告”的原则。它并不像微信有腾讯这样的后台，可以为产品长时间输血烧钱培养市场，没有广告收入又不接受风险投资的创业团队选择了以收取年费的方式维持产品的运营。没有广告业务也就不必成立所谓市场部门，团队得以一直维持“瘦身”的状态，专注在产品的开发上。直到此次被Facebook收购，WhatsApp官方依然声称将坚持“无广告、无游戏、无噱头”原则。显然，Facebook方面将接手这些WhatsApp不想做的事，充分利用WhatsApp的用户资源开展广告和游戏这些最容易变现的服务。说到底，Facebook花钱买的是WhatsApp手中的活跃用户群，至于这些用户以后在WhatsApp里玩游戏，还是通过一个按钮转到Facebook里玩游戏，这只是一个简单的技术问题。

无论如何，Facebook的此次收购又为业界留下了一个创富神话。由于此前WhatsApp并没有接受过太多外部投资，所以这次的收购获利最多的便是两位创业者。可以说，在飞速发展的互联网领域，正是由于这一笔笔天价收购才激发起一波波的创业浪潮。然而如WhatsApp这样纯粹的产品，在中国市场的土壤上恐怕难以生长出来。许多人评论WhatsApp的成功是因为团队专注于产品，而不是变着法子“吸金”。然而在中国，只关注产品的创业者恐怕还没等到收购的那一天就早已经饿死了。中国的主流用户总是被运营商死死地捆绑着，甚至没有机会自己去选择和体验产品，这就是中国的现实国情。对于中国的创业者而言，WhatsApp的成功也只能当个故事听听，却没办法依样画瓢。毕竟在你创业的大部分时间里，大公司山寨你的成本总是比收购你要低的。



Facebook的收购并非只为了广告收入，它真正需要的是WhatsApp的用户资源以完善它的移动生态圈



WhatsApp此前选择和诺基亚进行深度合作，从这点也能看出它的团队并不关心市场之类的事

晶合快评

加法与减法

■晶合实验室 坏香橙

一年一度的世界移动通信大会（Mobile World Congress，MWC）又召开了。

与创意主题天马行空的CES（International Consumer Electronics Show，国际消费类电子产品展览会）相比，参展MWC的厂商放出的产品多少会让人产生“不够惊奇”的感想。不过，所有能够在这场展会以及相关媒体报导上抛头露面的高科技企业都不是笨蛋，打擦边球的借光宣传绝对是信手拈来的营销手段，除此之外，与“智能手机”概念定义若即若离的“智能手表”也是这次展会的重点“借光”对象之一：就在2014年2月23日，也就是MWC2014展会的第一天，素有“宇宙第一大国头号科技企业”诨名的韩国三星集团就向我们公布了两款新品：搭载Tizen系统的新款智能手表Gear 2和Gear 2 Neo。据介绍，这两款设备都拥有智能机标准及格线以上的硬件配置，内置的300毫安锂电池则可以提供2～3天的续航时间；至于应用，诸如Paypal、Evernote、Path和eBay等主流互联网服务都提供了相关的App。尽管依然无法取代那屏幕越来越大的智能手机，但以高科技便携配件的标准来看，Gear 2和Gear 2 Neo亮相时的表现还算不错。

显而易见，从当年那戴在手腕上的iPod Nano到热门一时的Pebble再到如今的Gear 2 Neo，尽管始终都没能出现一款足以树立业界标准的里程碑式产品，但“智能手表”这个概念散发出的魅力依然是如此诱人，足以让大大小小的高科技移动设备厂商趋之若鹜地推出试水产品。然而，这片市场是否果真如同众多厂商遐想的那样，蕴藏着无限的发展生机与商业潜力呢？答案尚不能确定——就在2014年年初，一篇名为“深圳华强北不屑山寨智能穿戴设备，美媒称是‘严重警示信号’”的报导在国内互联网舆论界广为流传。尽管从逻辑严谨性的角度来看似乎有点让人哭笑不得，但这篇报导依然从侧面揭露了某些值得我们正视的事实：智能手表是否如同智能手机一般足以成为我们信息生活当中不可或缺的一环？如果答案是“肯定”的话，为何如同iPhone一样能够改变行业形态的核心产品至今依然未能出现？

答案其实出乎意料地简单：对于众多喜欢浏览国内C2C网站并搜刮新奇电子产品的网购爱好者来说，“智能手机”绝对不是什么陌生概念——早在这个名词正式定型之前，各种来自深圳华强北的同类山寨电子产品便已经在淘宝网上热卖一时，唯一的区别仅仅在于彼时的搜索关键字是“手表手机”而已。至于具体的产品功能，相信大家都能通过这个直白的命名有所了解——经典谍战片必不可少的“手表通话”自然不会缺席，至于时钟、短信、音乐播放乃至上网浏览等功能同样不在话下——要不是彻底无视人机工程学导致大多数功能的实际效果大打折扣，以及续航时间全无保障这两项致命的缺陷，浑身上下流淌着山寨血液的“手表手机”绝对有实力先行一步掘出智能移动设备产业的第一桶金，这并不是妄想。

归根结底，“手表手机”之所以没能成为业界主流，传统的“多多益善”也就是加法思维难咎其责——丰富的功能固然引人入胜，但在有限平台上无节制地展开堆积，唯一的下场就是被功能短板毁掉整个设计。那么，既然加法思维已经证明此路不通，减法思维的效果又如何？让我们再来试试看：

假设有这样一块手表，核心由低功耗处理器和中等容量电池构成，提供的功能仅仅是标准的计时，使用感受与传统的电子表并无二致，持续工作时间可达数周乃至数月；倘若这些基本的功能已经无法满足你的使用需求，自由组合的扩展插件可以满足你的需求——通过类似总线结构的表带，我们可以安装功能各异的多种组件，从心率探测、姿态感应、蓝牙通讯、WiFi热点到摄像与通讯模块皆不在话下，无论是Geek、健身爱好者还是追求技术新体验的3C尝鲜客都可以按需定制自己的腕上智能穿戴装置。至于令人在意的续航时间问题，除了做出适当取舍降低功耗之外，电池模块同样也是可选组件，还有什么疑问吗？

其实，早在2013年的下半年，这种“化整为零”的思路便已经被诺基亚通过一款名为“Facet”的智能手机专利设计完成了概念定型——遗憾的是，这款设计并没有放弃“屏幕与功能组件不能分离”的惯性思维，导致最终的设计方案与其说是“手表”还不如说是“手链”更为恰当，实际效果不尽如人意。不过，随着摩托罗拉的“Project Ara”模块化手机设计登台亮相，“移动设备也能DIY”的思路未必不会被更多人所认可。或许有朝一日，结合当天的出行计划调整手腕上的智能手表组件也会成为我们每天出门前的标准步骤，不是吗？P



秉承“自由组合”思路的诺基亚“Facet”，设计的优点与缺陷可谓一目了然。

头牌新闻

昆仑游戏公布六款手游新品，10亿元推进2014年手游发行

■本刊记者 8神经

2月21日，昆仑游戏于北京举办“2014年手游新品发布会”，正式对外发布了自主研发和代理发行的六款手机游戏，同时宣布，将在2014年砸下10亿元重金推广手游发行。



此次公布的六款手游包括：《暴走漫画》联合出品的武侠卡牌手游《暴走武侠》；韩国双料冠军手游《召唤大师》；FIFpro官方授权，来自日本名厂Klab的足球手游《Fantastic Eleven》；风靡韩国的卡通横版MMORPG手游《Dragonsaga》（即国内知名端游《梦幻龙族》）；被誉为韩国第一MMO手游的《Heroes Lore》；以及自研Q版全3D高画质手游《小小兽人》。

2013年，昆仑游戏以《武侠Q传》《仙变》《西游记》的连续成功奠定了在国内手游发行的地位，并且在日韩、繁体市场、欧美地区等先后成功推出《武侠Q传》《君王2》《时空猎人》等产品，初步完成全球发行网络布局。而在竞争更加激烈的2014年，昆仑游戏将以更大的力度推进全球发行，此次10亿元的计划包含了在全球范围内收购、代理精品手游，加强自主研发，购买IP，强化渠道合作及品牌营销力度。而有了十亿元做支撑，昆仑游戏在产品布局上将明显加快节奏：昆仑游戏除了将在2014年持续强化自身在Q版手游、MMO手游领域的领先地位，还将进入到体育游戏细分市场，而此次发布会上公布的Klab研发的足球游戏《Fantastic Eleven》预计将在巴西世界杯期间正式上线。

据悉，在2014年手游发行大战即将打响之际，昆仑游戏不仅预备了强大的产品线，并以10亿元重金开道：从IP合作、产品代理、自主研发多个维度拓展手游发行市场，昆仑游戏将持续强大其目前在手游市场的领先地位，为玩家带来更多精彩的指尖游戏体验。

晶合新作

横版ARPG魔幻手游《王者之剑》登陆Windows Phone平台

《王者之剑》作为蓝港在线研发的全球首款横版动作手机网络游戏，近日宣布将正式推出Windows Phone 版本。作为国内本土游戏开发商与微软Windows Phone平台的又一典型合作案例，Windows平台在中国游戏产业快速发展的同时，也为游戏开发及营造更出色的发展环境，让虚拟游戏创造现实价值的过程变得更加便捷、迅猛。



蓝港在线创始人、董事长兼首席执行官王峰

蓝港在线创始人、董事长王峰表示：蓝港与微软Windows Phone平台拥有成功的合作先例。此次《王者之剑》这一蓝港“王牌”游戏发布Windows Phone版本，将使这款已跨入月盈利超5千万级别的大作在拥有巨大用户基础的Windows平台上再次展现更好的市场效应。同时，借助Windows Phone在跨平台游戏开发、运营商支付等方面的优势，蓝港将在更短的时间内以更低的成本，实现业务的更快速增长。

刷新记录，《NBA梦之队》3小时收入200万



DeNA旗下获正版NBA授权的卡牌手游《NBA梦之队》在3月1日开启艾弗森纪念卡活动后，3小时内收入破了200万RMB。而根据Ann9的数据显示，本作已成为中国iOS平台上收入最高的体育类产品。

就国内体育类市场而言，《NBA梦之队》取得这样的成绩已经显得非常“神奇”，不过对于有着日本体育类市场经验、深谙体育类市场潜力的DeNA来说这还不能令其满足。今天，DeNA正式公布了《NBA梦之队》的代言人：T-MAC 麦克格雷迪。虽然麦蒂已经退役，但这个姚明曾经的老搭档在中国NBA球迷中的影响力依然非常深远。DeNA显然是吃准了麦迪对于“老中青”三代NBA球迷的吸引力，欲以麦迪的代言来进一步深化《NBA梦之队》在玩家心目中“正统”的形象。一旦能形成“正统”，其品牌价值和持续吸金能力将远远大于之前的投资付出。

头牌新闻

《最终幻想14》登陆中国，水晶之旅上海启程

■本刊记者 8神经

2月25日晚，盛大游戏“最终幻想的水晶之旅”首站上海站在中环金逸4K影城开启，《最终幻想14》终于正式登陆中国。盛大官方邀请了数百家媒体以及数百名通过官方活动抽取的玩家来到现场，共同见证了《最终幻想14》的到来。



《最终幻想14》制作人吉田直树和盛大游戏CEO张向东共同启动“最终幻想的水晶之旅”

当天的会场中环金逸4K影院被打扮成了《最终幻想14》主题，玩家们首次体验到了全国首台由NVIDIA GeForce GTX TITAN显卡和SONY 4K电视搭建而成的4K环境，亲自感受《最终幻想14》极清真实画质。同时，PS4体验区也人头攒动，因为在这里你可以体验到《最终幻想14》在次世代主机上的超爽感受。



吉田直树于会场全面讲解《最终幻想14》的特色

在随后的发布会上，《最终幻想14》制作人吉田直树先生上台向玩家致意，他先是通过时光机把玩家带到了“最初的最终幻想”，从1代到13代作品，每一代经典画面让每个人都为之感动，难以释怀。随后，吉田直树先生亲自围绕夜光引擎、美术风格、特色玩法等内容全面解析了《最终幻想14》，并且在高达3840×2160分辨率的4K电影屏幕上通过游戏中角色倒影、怪物的皮质外观渲染等例子介绍了《最终幻想14》的4K画质，并公布了首部真正在游戏环境下实景演示的4K动画，令在场每位玩家赞许不已。

紧接着，盛大游戏CEO张向东先生上台宣布《最终幻想14》国服首测时间为4月。同时公布了国服运营计划，盛大运营团队将在全国举行巡回发布会，诠释《最终幻想》的“最真实、最感动、最动听、最真诚、最纯粹、最经典”的精神。张向东先生还在场表示：《最终幻想14》国服不会跳票，并采用时间收费模式。

当晚20:30，最激动人心的时刻来到。《最终幻想14》制作人吉田直树和盛大游戏CEO张向东先生共同启动了“最终幻想的水晶之旅”，并在场解答了媒体和玩家的提问。张向东先生表示：有SE在产品品质上的把控，加上盛大游戏在中国市场丰富深厚的运营能力和经验，对于《最终幻想14》在中国市场上的未来表现很有信心。P

晶合热点

华为消费者BG宣布与完美世界战略合作

2014年2月27日，在西班牙巴塞罗那的移动世界大会（MWC）上，华为消费者BG与完美世界（北京）网络技术有限公司正式签约，宣布双方将在电视游戏领域达成战略合作关系。根据双方的合作协议，华为消费者BG与完美世界建立起全方位合作关系。比如，华为提供游戏机产品，完美世界将自身受用户欢迎的多款游戏移植到华为游戏机上；同时，完美世界将在全球范围内引入适合华为游戏机的的热门游戏，并针对国内游戏玩家的喜好做相应的优化。


华为完美世界合作

在今年1月刚结束的CES展上，华为第一款也是国内首款微型游戏主机Tron正式亮相，引发了海内外媒体和消费者的高度关注。Tron是第一款为中国的游戏玩家量身订制的家庭游戏机主机，并计划于2014年第二季度在中国市场率先上市。根据华为消费者BG与完美世界的合作协议，完美世界会针对华为游戏机，专门量身定制，充分发挥华为游戏机的软硬件能力。近期会有10多款游戏逐一与大家见面，其中包括《冰火破坏神》等游戏大作。华为与完美世界的战略合作，开创了国内游戏领域的先河，拉开了国内电视游戏主机市场大发展的序幕。

成都梦工厂CEO裘新离职，魏啸接任

2月27日，据消息人士透露，成都梦工厂创始人裘新已经辞去CEO的职务，保留董事职务但不再负责具体业务。梦工厂执行总经理魏啸将接替裘新，全面负责梦工厂的各项业务。业内人士猜测，裘新的出局与梦工厂近几年的不景气有直接关系，号称优质产品的《圣斗士》也没能成功。同时裘新的离职也与梦工厂被博瑞全资收购有关，在并购完成之后，裘新本人其实跟职业经理人差不多。也有人猜测，裘新已经被后来的魏啸彻底架空。


成都梦工厂CEO裘新

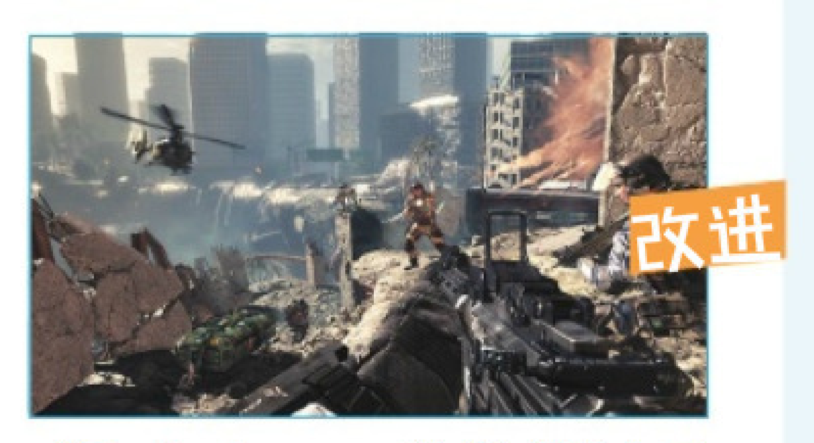
此外，梦工厂CTO徐舟与研发部门的主要负责人也已经离职。目前梦工厂已经砍掉数个端游项目，而此前一些在研产品则不断延期。在最热门的手游领域，近期，百度多酷宣布独家代理梦工厂自研手游《龙之守护》。P

声音

晶合通讯

GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



"Sledgehammer的新《使命召唤》会有显著的画面进步。"

内部人士表示，"大锤"工作室今年负责开发的《使命召唤》作品将会比《使命召唤：幽灵》有显著的画面提升。



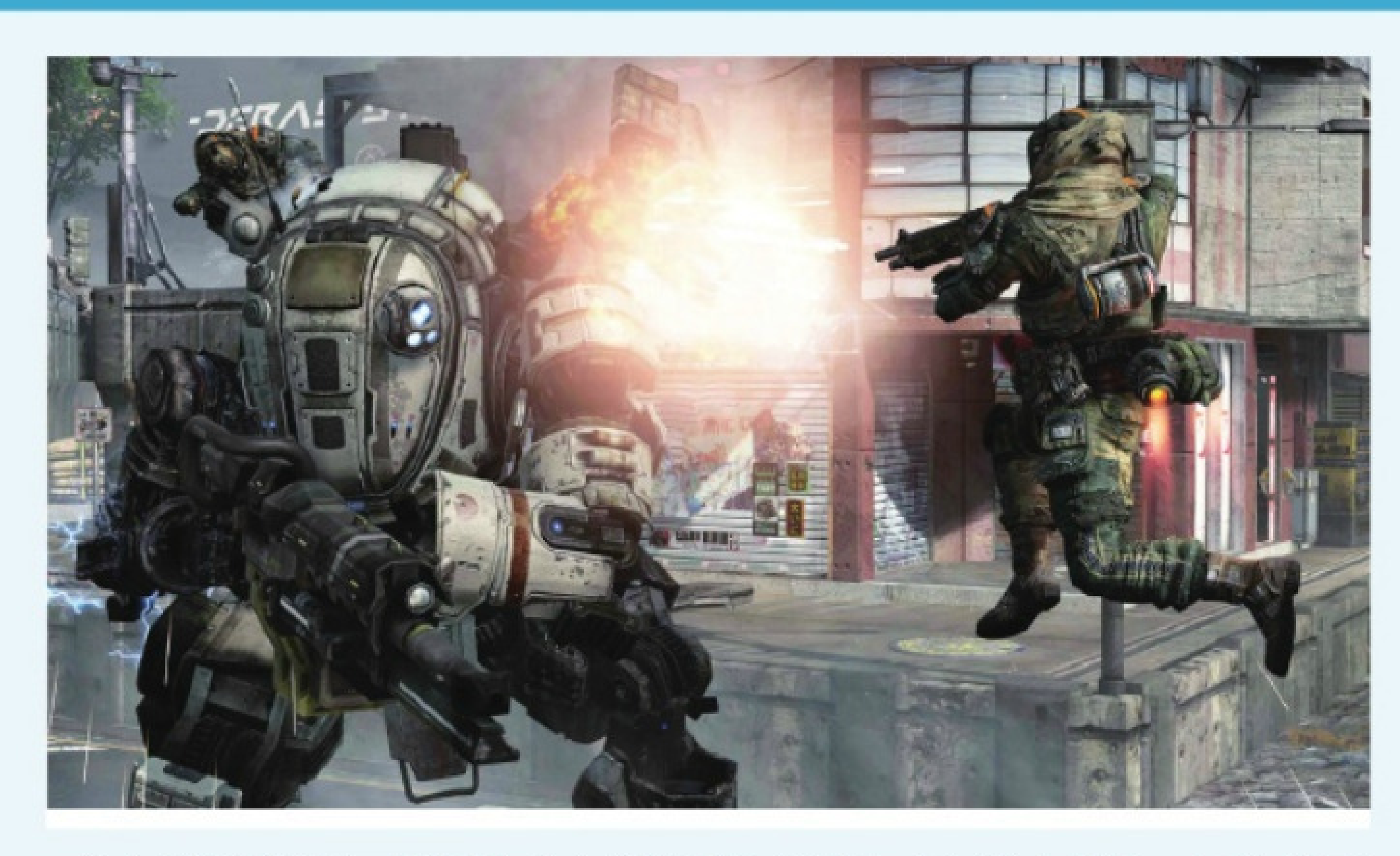
"《最终幻想XV》是我们目前的最高优先项目。"

SE称本作的的开发已经进入了深度阶段，目前在公司内部是最优先的项目之一，不过这并不意味着它会影响到同期的《王国之心3》。



"我们完全没有发售不捆绑Kinect的Xbox One的计划。"

Xbox欧洲部门对Eurogamer再次重申，Kinect是Xbox One硬件和生态的必要组成部分，目前没有取消捆绑政策的计划



"《泰坦降临》在设计之初就以很高的包容性为目标，各种类型的玩家在其中应该都能找到符合自己风格的玩法。"

Respawn的设计师Fairfax McCandlish解释说，他们希望各种不同的游戏风格都有发挥的余地，例如子弹有飞行时间的武器和自动锁定手枪就和传统FPS所需要的游戏技巧截然不同，机甲的持续战斗也和《使命召唤》玩家熟悉的游戏方式有明显的区别。



"基本上可以说《恶魔之魂2》是没有什么机会面世的，毕竟这个品牌并不在我们手中。"

Atlus的公关经理John Hardin不无遗憾地在谈及《真女神转生5》时表示，2009年引发轰动的《恶魔之魂》的续作几乎是不可能出现了，主要原因是这个商标并不归Atlus和开发商From Software所有，而是归属SCE日本，况且From Software如今还要忙于"黑暗之魂"系列。



"反恐精英"缔造者之一Minh Le的新作《战术干预》反响惨淡，而他自己坦承，FPS开发如今在他看来有些无趣。



微软工作室的Mike Ybarra谈及《崛起：罗马之子》不甚理想的媒体评分时表示，本作的目的主要只是展示Xbox One的硬件能力。





Irrational Games宣布关闭，Ken Levine前往Take-Two。

《生化震撼》之父Ken Levine将前往2K母公司Take-Two开始一段新的旅程，他认为自己更适合带领一支小团队来执行自己的设计意图，而非在庞大臃肿的3A开发团队里。此举一方面有Ken Levine的个人因素，但背后是否有《生化震撼：无限》长达数年的高成本开发未能给2K带来理想的收入的因素就不得而知了。



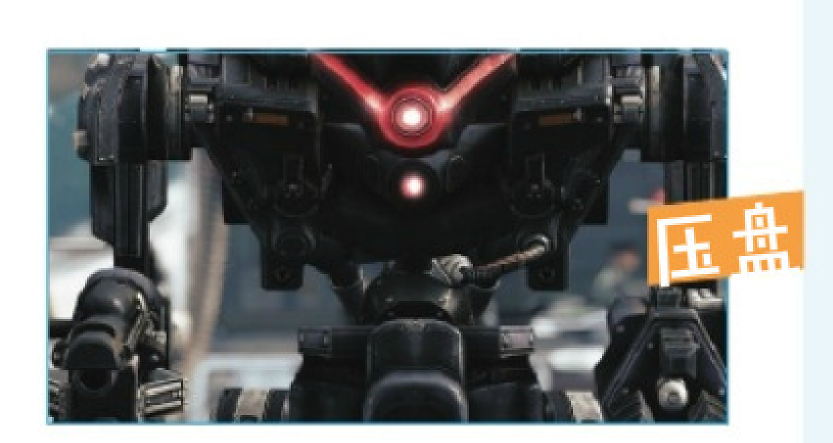
《空寂苍穹》开发商遭遇水灾侵袭，公司资产损失惨重。

Hello Games的办公室在1月底遭遇了暴雨带来的洪灾，整个公司资产都毁于一旦，不过他们表示这不会影响游戏的进度。



“神秘海域”系列编剧Amy Hennig离开Naughty Dog。

内部消息称她是被《最后生还者》的主创Neil Druckmann和Bruce Straley排挤走的，还说这二人如今掌管了新《神秘海域》的剧本。



《德军总部：新秩序》定档5月20日发售。

预购还将附送新《毁灭战士》的Beta测试资格，值得寻味的是Bethesda并未按此前的说法称为《毁灭战士4》。



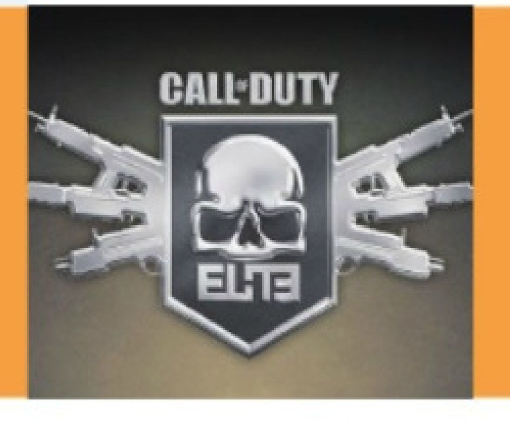
Rocksteady宣布“阿卡姆”系列蝙蝠侠游戏终章《阿卡姆骑士》将于年内发售。

本作设定在《阿卡姆城》的故事结束之后，稻草人、双面人、企鹅和哈利·奎恩等反派将联合起来试图消灭蝙蝠侠，游戏中还将首次让玩家驾驶蝙蝠战车。本作将是Rocksteady的最后一作蝙蝠侠，并且完全以次世代为基准进行开发，将不会发售Xbox 360和PS3版本。

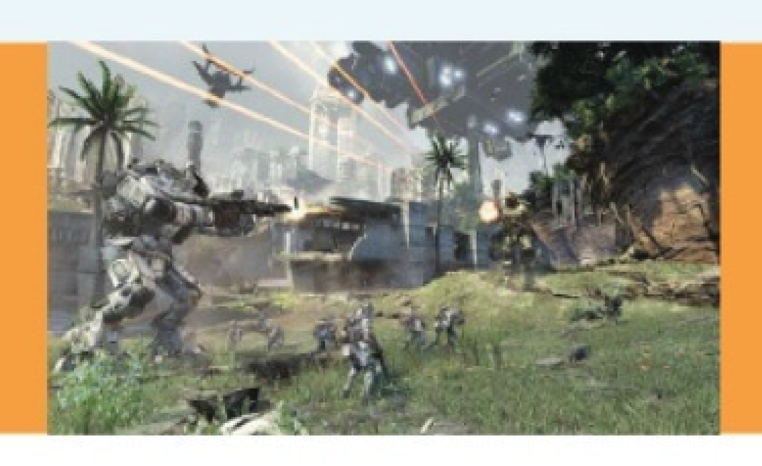


PS4终于在故乡日本发售，首周狂飙超过30万台，统治日本游戏软硬件排行榜。

狂热的玩家2月22日早早地就开始在东京排队等待首发，发售当周就统治了Media Create的软硬件排行榜，首发游戏中除了捆绑主机发售的《精灵战士》（Knack）之外，《如龙：维新》《杀戮地带：暗影低垂》和《刺客信条Ⅳ：黑旗》都榜上有名。



自《使命召唤：黑色行动》开始使用的社交程序《使命召唤：精英》在2月28日结束了历史使命，将被全新的《使命召唤》App取代、



EA和Respawn宣布《泰坦降临》的Beta测试共有超过200万名PC和Xbox One玩家参与，为本作3月份的发售打下了良好的基础。

从怪胎到奇才

艺术家的孤独游戏

《超级肉肉哥》的成功或许只是一个偶然的事件，但这种偶然恰恰是它的缔造者的特质所注定的。

People: Edmund McMillen
EDGE #264



或许我们可以说，艺术家，不论是哪个领域的，都是一个来自非正常世界的天才

很多人并不知道的是，《超级肉肉哥》登上Xbox Live Arcade的时间，是在备受赞誉的《独立游戏大电影》公映前18个月。但开发者在其间经历的种种困难，在贫困线上挣扎的日子，以及发售后巨大成功带来的狂喜在电影上映之前都不为人所知。直到那时，Edmund McMillen的家人和朋友才开始理解他的愿景和理想。

但除了身边的人的理解和支持之外，这样的银幕曝光还有一些他并不想看到的副作用。“有越来越多的人告诉我，他们打算辞去正经工作投身到独立游戏的开发中去，”他说。“看到自己的故事能激励别人当然是一件好事，但我不想制造一个‘做游戏真的能赚钱’的神话。我做《超级肉肉哥》并不是为了赚大钱，如果它失败了，对我来说，也就是回到我狭小的公寓里继续做着和以前一模一样的事情，或许那样我会比今天更快乐一些……”

对McMillen来说，做游戏同时也是他表达自己的一种方式。赚钱仅仅是这其中不可避免的一个结果，并不是他的全部意图所在。他在圣克鲁兹长大，因为父母的离异，他的童年经历了不少动荡。3年级的时候，他被诊断出患有失读症，这某种程度上坚定了他对自己人生的判断：一个不合群却有学术天赋的有创造力的孩子。

6岁那年，他收到了一台雅达利2600。“那是我人生的转折点，”他说。“游戏向我敞开了一扇直接的沟通和交流的大门。那些画面简单的游戏填补了我想象力的空白，点燃了我心中的创造之火。”

后来，McMillen开始写《恶魔城》的同人小说，或是手绘自己的《超级马里奥兄弟》关卡。在和一位漫画家长谈过之后，他意识到，“我想成为一名艺术家，我不知道怎么靠这个赚钱，但这阻止不了我。”

McMillen将他早年的创作历程看作是在社交中跨过交流鸿沟的手段。“创作某样东西，然后看大家有什么反响，是一种交流方式，”他说。“只有这种看似奇怪的方式，才能让我不正常的大脑拥有与人交流的能力。”

直到现在，McMillen都还保留着通宵到凌晨5点画画的习惯。为了创作漫画，他报了社区大学的Flash培训班，虽然他并没有完成学业，但至少他了解了如何制作交互网络漫画。这很快引起了《城堡毁灭者》的设计师Tom Fulp的注意。他联系上McMillen，询问对方是否有和他一起工作的兴趣。虽然他们并未一起完成一个项目，但这份经历，让这个艺术家爱上了创作游戏这份工作。

他在本地的一家游戏开发企业，Chronic Logic打起了义务零工，也正是在那里，他设计了在2005年独立游戏节上赢得大奖和创意奖的《Gish》。“那时候我才意识到，独立创作游戏将是一片全新的疆域，”他回忆道。“你可以做一个游戏，然后想怎么卖就怎么卖。”但即便IGF的肯定推动了McMillen职业生涯的前进，这同时也带来了一个新问题：“赢得IGF是一个独立游戏开发者的最高荣誉，但那时，没有Steam，没有Xbox Live，你哪里都去不了。”

后来，Game Informer杂志报道了他的创作，这引起了微软、索尼和任天堂的注意。McMillen和微软签订了一份在XBLA上开发《Gish》续作的协议，但因为和程序员Jonathan McEntee的纠纷，他中途离开了项目，与Tommy Refenes联手开始创作一个基于他早年的一款Flash游戏中的角色“肉肉哥”的游戏。“除了我们的制作人之外，微软那边没人喜欢这个游戏，如果不是他，这一切都不可能发生。”他说。

这位极具远见的制作人的支持缔造了一次独立游戏史上的销量奇迹，但《超级肉肉哥》带给McMillen的并非只有财富，而是他多年来梦寐以求的创作自由。他正在开发的养猫游戏《喵基因》被他自己称作是“商业自杀行为”。对他来说，失败的可能性远比保底的成功重要，他认为这是一名艺术家成长的必由之路。他希望被后世铭记为一位冒险者。P

同时也是一篇关于道德的扯淡

关于自由的扯淡


CaesarZX
不自由，吾宁死

“道德”从来就不是某种清晰明确的东西，严格而言并非一种标准，但一直扮演着“标准”的角色。

越来越多的游戏玩家开始崇尚一种最近10年才流行起来的理念：自由度。别激动，我不谈游戏的自由度，只是借这个引出我最近与朋友讨论的一个问题——自由主义。新的一年，自然要有新的、更装X的思考。

谈自由，首先要从一个话题切入，暂且选一个吧——我所认为的“道德”。

我认为道德即一个社会当中，由文化、风俗、历史、宗教等种种原因共同作用而成的，一种人们用以判断事物“好坏”的依据。然而这个东西基本上是约定俗成的，就像语言一样，在不同的社会当中各相径庭。也如同语言一样，如果完全没有道德标准，那么人们将难以共同生活和交流——这也是不可能持续的。就像语言的自然产生一样，人们自然会在漫长的相互冲突、交流过程中形成一套道德观念。

那么我如何评价“道德”这东西呢？当然，“道德”不可能是一无是处的，一无是处的东西早就被人们抛弃了。更进一步说，从历史上看，道德在相当长的一段时间里有效地调整着社会当中各人的行为和关系，甚至不可或缺。但这个东西是否必须完全遵从，甚至不可挑战？

“道德”从来就不是某种清晰明确的东西，严格而言并非一种标准，但一直扮演着“标准”的角色。我们每个人心中用以评判世事的标准，同我们习惯的口语一样，是千差万别的。因此并不存在某种全体一致的道德观，以至于道德观的差异往往是一些社会冲突的起源。

当然，世界上普遍运行的道德观，其所包含内容的相当一部分往往是有益的，也因此才会被绝大多数人接受和拥护。但并非所有的道德观都是有益的。比如在保守的伊斯兰国家，运行在当地的道德观就包含这么一条：女人只是男人的财产。这种蔑视人权的道德观念，运行得越广越强大，对人类的损害就越大。不过这些观念都在不断地受到世人的批评和反对，逐渐收缩。那么我基于什么去批评这些“落后的道德观念”呢？

法学和政治哲学领域，有“自然法”的概念，这就是我认为的“不会落后的道德观念”，现代政治理论当中的自然权利概念也是由此发展而成的。下面将以罗斯巴德的《自由的伦理》一书作为基础理据来讨论。

先引用一句话：“自然法伦理的主张，对于所有的生物体而言，‘善’就是践行本质上有利于自己的事情，因此‘善’和特定生物的本质紧密相关。生物的本质是什么？是一种恒定的等待我们总结和发现的东西。”在讨论人类社会伦理时，他将伦理的依据称为”人的本质”。

心理学家伦纳德·卡尔迈克虽然没有使用自然法这一术语，但却用生物学和心理学理论说明了人类的客观绝对的伦理是如何科学地建立起来的：

“由于人类拥有不变的、古老的、由遗传决定的解剖学、心理和心理上的天性，我们有理由相信至少有一些‘价值’观早已被发现或者形成并伴随着人们的生活而在各个社会存在了数千年。这些价值观一旦被确定或经过检验，就被视为本质上确定的和不会改变的。那么有没有任何理由使我们怀疑这一点呢？为了一时之快而随意杀人的做法一旦被认为是大错特错的，人们就会一直这么看。这种谋杀不论对于个人还是对社会都有负面作用。或者我们举一个美学上的中性例子，由于人的眼睛的特殊构造，人在识别颜色的时候总要以一种特殊的方法达到互补色的平衡效果。自由的伦理并非某种设计，而是对本质和规律的发现，以语言的方式转述，确定为一种行事准则。

“并非生命体依某种特定形式而存在，且毫无变化，而是因为它们本质如此，它们无法进行与它们本质不同的行为。动物受制于本能。因此，人类以下的物种都无意识地遵守着永恒法，这反映在它们行为的自然趋势中，并且它们没有进行不符合永恒法的行为的自由。

“所以，对于人来说，了解适用于自身的永恒法就至关重要。但是，人通过什么方式了解呢？人类无法直接阅读永恒法，那是上帝的意志……（但是）人可以辨别其本质的基本趋势和需求，经由这些趋势和需求，人可以知晓自然道德法则……每个人都能借理性之光探求自然法，而自然法是正确理性做出的训导或指引的集合，其内容是‘什么是应当追求的善，什么是应当避免的恶’。”

我把罗斯巴德的理论浓缩为以下两条：

人享有其自身，以及其自身所创造的、先占的所有资产；人在不侵犯他人私产（及维护私产所需的一切）的前提下，在伦理上享有绝对的自由。

这就是我认为最明确、最核心、最普适的标准。当然，自然法并非那么简单，但我以为足够合适。至于更加完整的论述，请参看罗斯巴德的书，其中详尽地向人们展示了自然法的真义。



Joker
理了发，认不出镜子里那个胖子了

地铁车厢的众生相

我坐着，我观察着

他们都有着各自的故事，只是他们不知道，旁边有一个闲极无聊的人在一直观察者他们，并以此为乐。

安逸的生活被打破了，曾经5分钟，还是步行就能上班的日子已经离我远去。曾经像这样清晨闻鸡起舞的日子离我已经过于遥远，说实话，其实我根本就不想找回它，因为对于我这个早已习惯昼伏夜出的人来说，实在是太痛苦了。

回归到看似正常的生活，每天清晨出发，公交，转车，地铁，1个半小时左右的时间，我抵达东四十条的工位。记得刚来北京的时候，我借宿于东6环外的亲戚家，每天上班需要长途跋涉到西面4环，如今东西颠倒，但熟悉的，仍旧是这条1号线，我还是得从一头到另一头，路一样漫长，但感觉却不再相同。突然想起自己以前胡诌的一副对联：“曾经横穿北京，东六到西五，那时年少；如今斜穿北京，西六到北四，已过经年……”竟是如此应景。

我在始发站上地铁，因此，常常能坐着。奇怪的是，以前站着都能睡着的功夫似乎同我那夜猫子般的生活一样离我远去，漫长的地铁路，充足的时间，我却无法睡一觉回笼，这让我很难过。

在地铁上清醒至极的我，本来以为能够利用看书来消磨时光，但是颠簸的路途和拥挤的人群都让我读书的意愿大减，于是，我找到了另外一种更为有效的方法来度过这段无所事事的时间：观察，观察地铁上那些形形色色的人们，这成为了我一件非常愉快的游戏，有时甚至开心的让我忘记我已经到站。

你看，右侧门口靠着的那对儿小情侣，互相在交流着什么，不时露出甜蜜的微笑，身边摆着行李箱，他们看起来年纪不大，是刚刚返校的学生？还是准备来北京拼搏的新一代北漂？看那年轻的笑容，真好，青春真幸福（X的我也不老啊……）。

旁边坐着一位老大爷，鹤发童颜，气派极了。他似乎对于我拿着个本儿不停的写着什么感觉很有意思，老是用一种特有意思的眼神儿看着我，就像小孩子看见了什么新鲜事儿一样，大概人们说的老小孩，说的就是他这种吧。

右边那个皮衣皮裤的孙子，一个人占着两个座位，并丝毫没有没有打算让开的意思，知道有一个面向凶恶的人在他面前站定，盯着他，他才灰溜溜的往旁边让了让，恶人自有恶人磨，大概说的就是这种。

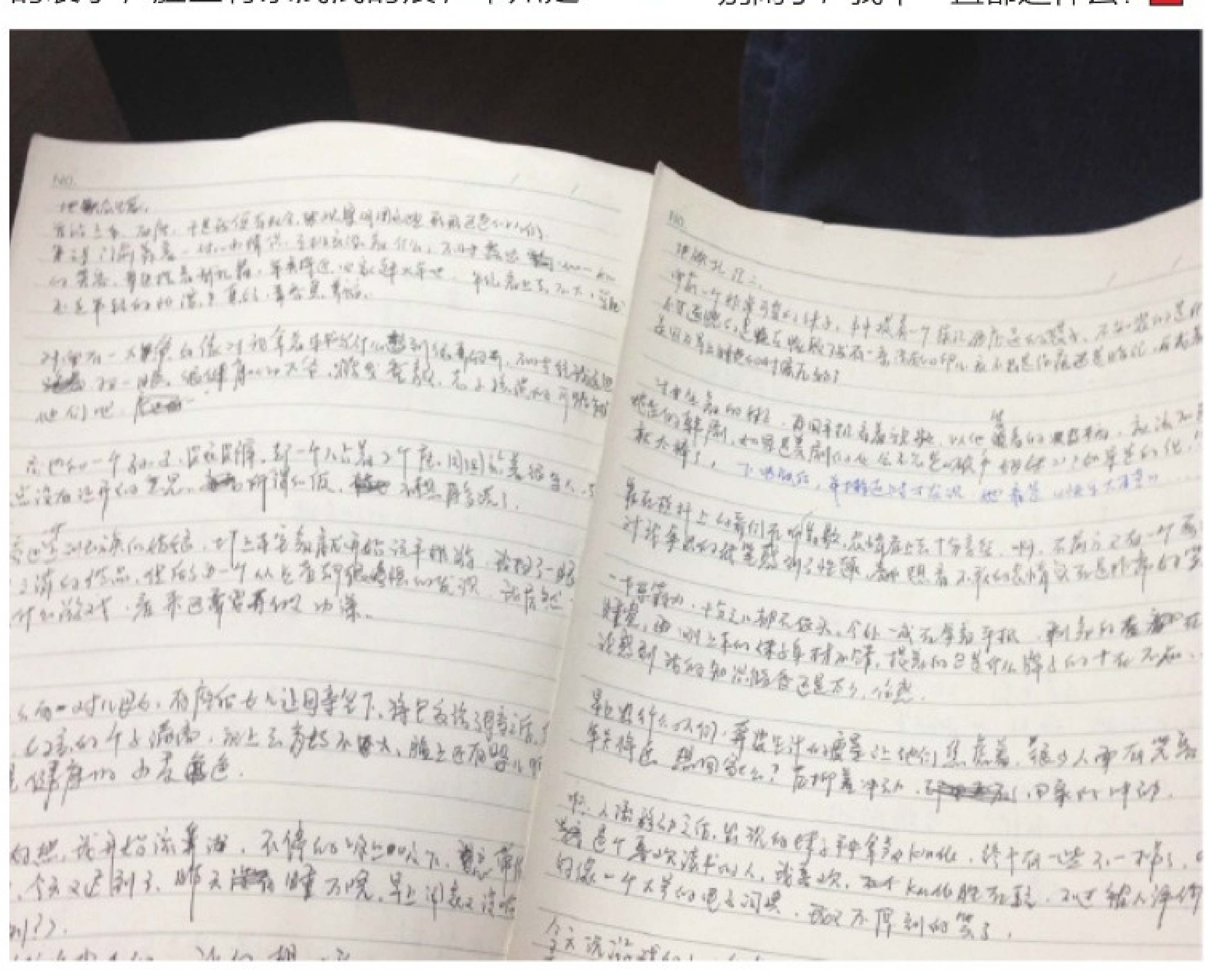
啊，左前方有一个非常可爱的妹子，手中提着一个有绿江酒店Logo的袋子，脸上有条浅浅的痕，不知是伤疤，还是胎记，亦或是早上睡觉时候压的？但这一点都不影响她的整体美感，可恨我的搭讪技巧一直都是负的，也只敢在远处看着。

呦，刚上车的一个女白领，一直在拿手机玩着游戏，我心说这是本行啊，于是想凑上前去看看，结果发现好像是两个甄嬛在互相使着绝世武功互拼，当时我就被震惊了！这是什么游戏！我没有玩过！

回归到久违的上班人群中，清早出行的疲累、工作的压力、生活的重担等等因素，让这些普通人呈现出了各式各样的形态，或是焦虑，或是欣喜，很多人面有难色，也有很多人面露微笑，他们都有着各自的故事，只是他们不知道，旁边有一个闲极无聊的人在一直观察着他们，并以此为乐。

啊对了，这些都是我在地铁上写的，你别不信，挖老鼠催稿子催的太狠，我实在是没招了……什么？你们觉得我不靠谱？

别闹了，我不一直都这样么！



地铁，倒是一个靠谱的阅读和笔记的地方，前提是，你能找得到座……

不然能怎么办，家里蹲吗？

如何逃离北上广



海参崴渔夫
距离极真黑带永远差六段

这个魔咒因为产业布局的集中而产生，随着时间的流逝而加固。跨行意味着此前积累的经验、人脉将大量损失。

前段时间，我面临着一些工作上的选择。A：原地不动，保持适当的薪水和适当的通勤时间；B：去一个同行业的新平台，薪水和通勤时间显著提升。

我的优柔寡断让我的一位老朋友感到很焦急，她在1200公里外提点我：“其实你还有C选项啊！索性把北京的一切都扔了吧，回南京来！”

于是，C：去一个异行业的不知什么平台，薪水未知——但肯定低于B，通勤时间未知——但肯定比A、B都短。最重要的，不用租房，而且可以和家人团聚。

我一直有着自己的幸福指数。住地附近有游泳馆、武馆，幸福度+5；周边有河有湖，幸福度+10；方圆一里内有不往面条汤底放酱油的馆子，幸福度+20；小区里没有爱在凌晨放炮竹的居民，幸福度+30；以及……房租超过薪水1/4，幸福度-100。

你看，用这个尺子一量，回家的诱惑总是萦绕心头。何况我还没提通勤时间和人头密度等指数，它们是首都北京的痛，当它们与恰好低落的心情撞到一块儿时，就好比往水里扔了一坨钠，幸福……哦不，不幸福的指数嘭一声就爆表了。

我一直想在北京开车——我当然知道早晚高峰有多堵，不用提醒我！我至少有机会在通勤时间和人头密度间做选择！

但是，一则收入没到位，跟家里开口会被嘲讽；二则没房子搞车位以及摇号、限行更让人头大。这些困扰在老家有么？也许快有了，但至少现在还没有。

我抱怨完了北京的种种，最终毅然决然地选择了B。

前段时间网络上流传着一篇讲述年轻人不肯逃离北上广原因的文章。里面重点提到，相比起北上广，小城市更需要父辈、祖辈的人脉背景。这一点很有说服力，因为我们每个人似乎都有这样的同学：一个学习成绩一直没你好，最后继承了他爹的家族企业，成了小土豪；还有一个学习成绩依旧一直没你好，最后从一个本科都不是的学校毕业，不知怎么就进了县财政局/民政局/电力局……反正，隔壁老王家的孩子，永远比你混得好，赚的多，至少在他人的口中是这个样子的。

最终结论就是：北京、上海、广州等城市，更公平。

在我看来，这个结论对也不对。首先，二三级城市的政府机关、事业单位，也需要办事的人——就跟北上广一样，因此，无论拼爹是不是决定性因素，能力与性格也肯定属于主要因素。

我亲自进行了一些招聘工作后，又跟老家的一些朋友聊了聊，发现他们同样求贤若渴，而且开出的薪水连我都心动不已，要不是因为跨行跨专业，我估计二话不说就收拾行李去了。

当然，问题的关键，终究还是“跨行”。这个魔咒因为产业布局的集中而产生，随着时间的流逝而加固。跨行意味着此前积累的经验、人脉将大量损失。

以我所从事的行业——游戏媒体来说，在南京就是没有。往周围行业扫一扫，比如游戏行业的文案、媒介、公关……还是少得可怜。南京的浦口高新区和徐庄软件园里倒是有一些跟游戏业相关的，比如3D和程序外包之类。

我回头扫视自己的轨迹，发现弯路不少。能看见这本杂志的人，我相信里头肯定还有不少能用“同学”相称。你们进入社会的第一步还没踏下，从幸福指数角度，我觉得可以遵循如下几点原则：

1、老爹、舅舅、祖父、姨妈……这里头有没有足够牛X的，能在当地某个行业里头呼风唤雨的？如果有，立刻靠拢。

2、女朋友的爹妈有没有牛X的？如果有，抓紧了千万别撒手。

3、如果都没有，先别想着自己什么兴趣，先审视一下自己所在的城市——它有什么优势产业？市委书记想发展什么产业？城市的5年规划、10年规划是什么？

4、重视起自己的在校实习。千万不要把学校帮你安排的实习当回事，那些承担该项义务的单位大多对你们这些人烦不胜烦。必须自己找……家里人帮忙找也算自己找，只有这样，你才能确定自己的人脉和寻找人脉的能力是否足以应对如今的职场，并且确定自己的职业方向，这个问题上，真的只有自己，才最懂自己，才最能靠得住。

总而言之，我不信你所在的城市只有房地产最火，我也不信你的家族在就业问题上出不了半点力气。

我当初没有按这份规划走，现在要忍受很多很多。如果我按这份规划走，或许将成为南京某家医院里最能打的医生，或许在医患纠纷频发的今天，还能多一条安全保障。

不过再给我一次机会，我大抵上还是会来北京，因为“大软”在北京，最多的游戏从业机会在北京呀。

随着中国游戏产业发展，2013年爆发了有史以来最为惨烈的版权纷争，各厂商开始从争夺用户转向对优质版权内容的争夺。种种斗争的背后折射的是什么，中国的山寨游戏到底要以何种方式才得以“转正”？

抄无可抄，无需再抄
回看2013年的游戏维权大战

■北京 一丝blue



2013年手机游戏无疑是各界注目的焦点，一个又一个手游抢占新闻头条，不断颠覆着媒体和玩家对游戏市场的既有认知。当手游的超水平收益一次次进入财经新闻栏目的时候，传统的端游和“被传统”的页游并没有淡出玩家的视野，而是在隔壁的法制栏目新闻中不时露脸。盛大状告16家企业维权《热血传奇》，九城《奇迹归来》被告侵权，网易《炉石传说》遭到山寨，还有腾讯的动漫维权，畅游与完美的金庸小说维权……各传统厂商围绕着各类版权展开了轰轰烈烈的维权行动，让2013年被打上了“版权战争”的烙印。在各大厂商纷纷出重手维权的背后，一个全新的英文简称开始在游戏圈内流行——IP。这里的IP指的并不是玩家上网时的IP地址，而是指知识产权（Intellectual Property），意即玩家们平时常说的版

IP是什么

IP是知识产权或智慧产权（Intellectual Property Rights）的简称。它指权利人对其所拥有的知识资本所享有的专有权利，一般只在有限时间期内有效。各种智力创造比如发明、文学和艺术作品，在商业中使用的标志、名称、图像以及外观设计都可被认为是某一个人或组织所拥有的知识产权。

知识产权是一种无形财产权，通常分为两部分，即“工业产权”和“版权”。具体到游戏中，IP通常包含两层含义，一是版权物改编游戏，如小说、动漫、影视剧改编的游戏。另一种是游戏原创的人物、标志与形象等拥有的版权，如愤怒的小鸟，马里奥等都属于后者。随着中国游戏产业的不断发展，游戏IP正面临两大难题，一是相关法律不健全导致厂商维权困难，一是山寨成风导致许多厂商不愿意投入培养原创IP。


盛大代理游戏无数，但玩家总是将它的名字与《传奇》联系在一起


《传奇》在中国已经走过13个年头


光看游戏截图《龙界争霸》的确有令人熟悉的感觉

权，但IP包含的意义比版权更为宽泛。

如果评选2013年游戏圈流行词语的话，IP必能榜上有名。在中国这个渠道为王的市场环境里，IP被创业者看作是对抗渠道寡头的最强武器。对占据渠道优势的传统厂商而言，IP则成为他们“圈地运动”设置竞争门槛的首选。可以看到，无论是山寨者还是被山寨者都将目光投向IP。IP之战在2013年集中爆发决非偶然，它是中国游戏又一次从内部修正自己发展轨迹的尝试，现在回头来看2013年发生过的数起维权之战，也许可以给人更多的启发。

盛大全力PK山寨《传奇》

盛大这个名字总是和《传奇》牢牢捆绑在一起。盛大打击私服盗版在游戏圈内早已属于家常便饭的新闻。令人唏嘘的是，哪怕过去十多年，每每发生此类案件，私服盗版团队爆出的非法营收总能高达上千万元，远超过许多所谓“成功”的游戏产品。这些数字也从侧面反映出，《传奇》这个游戏至今依然是个大有市场的香饽饽。

2013年盛大依然继续自己与山寨《传奇》的斗争。先是年中举报网游《龙界争霸》涉嫌抄袭《传奇》，后爆出《龙界争霸》核心开发运营人员为前盛大员工，双方对抄袭侵权案各执一词，案件至今未有定论。随后从2013年11月开始，盛大又将矛头指向页游与手游领域，针对百度、37wan等9家公司发起维权诉讼，指其相关的5款游戏产品涉嫌侵权并构成不正当竞争等，要求有关公司公开道歉，赔偿损失，停运游戏。几天后盛大再次上诉追加被告公司数量，名单中甚至包括了运营AppStore的苹果公司。就这样，盛大年底维权行动的被告公司数量扩大到16家，涉及游戏6款，索赔金额总数上升至人民币1.46亿元。

可以预见，盛大此次的维权大战必将旷日持久，在被告企业的名单里不乏百度、苹果这样的大企业，和这些企业过招可不是那么轻松的事。上述游戏到底是否构成侵权，还要等法院的判决结果，本文想要讨论的是，2013年的盛大维权之战出现了一个与往年不同的新现象，那就是盛大打击的不再是那些处于灰色地带的地下团伙，而是变成一家家拥有正规运营资质的游戏厂商。它打的不再是剽窃《传奇》源代码的那些修改版私服，而变成那些高仿《传奇》玩法的“山寨”游戏。从私服到山寨，这个简单的变化背后，却是盛大面临的最大危机。

私服是指未经版权拥有者授权，非法修改游戏源代码并自设服务器向玩家提供游戏服务的行为。私服属于盗版侵权在法律上毫无争议。私服的概念老玩家并不陌生。许多人认识私服就是从《传奇》私服开始。盛大当年打击私服，主流舆论基本上持支持态度，毕竟私服的侵权行为是毫无争议的。然而2013年以《龙界争霸》为代表的仿《传奇》游戏，则已经与私服的概念相去甚远。虽然这些游戏在官网上四处打着诸如“铸就经典、传奇再现”之类的宣传口号，但游戏的外观、操作界面等许多细节都与十多年前的《传奇》不同。而那些位于页游、手游平台的高仿产品由于运行平台不同，开发程序不同，与《传奇》存在更大的差异。甚至这些游戏的名字如《烈焰》《龙纹战域》《怒斩轩辕》等也都与“传奇”两字完全无关。光看这些游戏的名字根本不会让人联想到《传奇》。

不能否认，被盛大盯上的游戏与《传奇》肯定有千丝万缕的联系，如若不然，盛大也不会劳师动众去打完全没有胜算的官司。但需要看到的是，现在盛大的维权之战已非当年的私服时代。被打击的游戏商以各自不同的方式与盛大针锋相对，激烈对抗。媒体与玩家等舆论也不再显现出一边倒的状态。如《龙界争霸》在遭到举报后便对外出示相关证书，表示游戏完全自主研发，并通过了国家相关部门的审查，获得全部

被起诉的涉嫌侵犯《传奇》游戏公司列表

游戏名称	原告	被告	要求赔偿金额
烈焰	上海盛大网络发展有限公司	广州创思信息技术有限公司	共同赔偿5000万元
		上海我要网络发展有限公司	
		上海恺英网络科技有限公司	
		广州微娱网络科技有限公司	
热血战纪	上海盛大网络发展有限公司	无锡七酷网络科技有限公司	共同赔偿600万元
		上海三七玩网络科技有限公司	
		北京百度网讯科技有限公司	
龙纹战域	上海盛大网络发展有限公司	上海三七玩网络科技有限公司	共同赔偿2500万元
		成都墨龙	
问战	上海盛大网络发展有限公司	北京九天创世科技有限公司	共同赔偿1000万元
		广州市动景计算机科技有限公司	
		北京当乐信息技术有限公司	
		昆仑万维	
烈火战神	上海盛大网络发展有限公司	上海三七玩网络科技有限公司	共同赔偿4000万元
		广州仙海	
怒斩轩辕	上海盛大网络发展有限公司	福建网龙	共同赔偿1500万元
		苹果公司	
		苹果(上海)商贸	

从私服到山寨，这本身应该是一种进步，自写代码的山寨总比剽窃现成代码的私服更具原创性。

合法运营资质。面对盛大的指控，《龙界争霸》用开发环境与开发工具不同这一点进行反驳。巧合的是，10年前盛大面对韩国开发商指责《传奇世界》抄袭《传奇》时使用的理由也是“开发工具不同”。现在这个理由被原封不动地抛了回来。此外，《龙界争霸》方面还以攻为守，转而举报盛大成立公司以打击私服为名与私服运营者签订条约提取分成等问题。昔日战友反目成仇变成今日这步田地，也着实令人唏嘘。

如果说《龙界争霸》与《传奇》还有昔日员工自立门户导致的种种纠葛，那么盛大年底进行的维权行动中许多高仿《传奇》的游戏在背景上与盛大已没有任何关系。在这样的情况下盛大依然对这些仿《传奇》游戏不依不饶，打官司的胜算其实不大。按一位游戏制作人在微薄上的说法：“玩法没有版权，如果模仿《传奇》玩法就是抄袭，那么最应该去打官司的就是做‘暗黑2’的暴雪。”事实上暴雪之前也真的打过官司，只不过打的不是“暗黑2”而是DotA，可惜暴雪最后也没打赢官司拿下DotA的商标。

既然玩法没有版权，当其它公司不再使用《传奇》的源代码，而是自制一个玩法类似《传奇》的游戏时，盛大还能以什么理由来维护自己的利益？如果说十年前中国游戏人才还不足以自创门派，只能依靠“《传奇》源代码泄露”这样的事件才得以搭建私服，用别人的锅做自己的饭，那么经过十年发展，现在中国游戏人才已经可以做到用任何代码，在任何平台复制出一个《传奇》来了。在这样的时代背景下，要想以玩法相似告倒竞争对手希望渺茫，而这也是各位高仿《传奇》的被告们底气的由来。

说到底，盛大在《传奇》的问题上吃亏就在于没有培养出自己的IP。即使盛大拥有《传奇》游戏的版权，但《传奇》游戏的玩法并不是版权的一部分，这才使得无数竞争者惦记着《传奇》这块蛋糕。这就像DotA的游戏规则无论哪家公司都可以模仿，真正具有核心价值的是DotA游戏中那些由厂商原创的英雄角色，这些英雄角色才是IP的核心。所以我们在《英雄联盟》里不会看到DOTA2里的英雄，在DOTA2里也不会看到暴雪《风暴英雄》中的英雄。回看盛大，除了“热血传奇”这几个字的商标之外它一无所有。当有朝一日竞争厂商们宣传游戏都不再与“传奇”两字沾边，那时候盛大对这些高仿游戏就会完全束手无策，这只是时间问题。观察现在盛大的游戏产品线，无论是端游还是手游，优质IP依然是最大的短板。

实际上，在传统行业，版权保护更多时候是对大公司有利而对新晋的创业者不利，盛大在《传奇》上吃亏显然是没有找对IP的正确使用方式。2013年另一个战场的维权之战则向我们展示了IP的另一面。

腾讯、畅游勤维权，争抢优质IP

2013年初，腾讯动漫发行平台与



以上这些都是盛大上诉的侵权游戏截图，看这些来自不同游戏的截图是不是有点“大家来找茬”的感觉？

版权方对侵权公司的要求是：要么“去金庸化”，删掉游戏中的侵权内容，并且对玩家和版权方进行相应赔偿；要么寻求与版权方合作，让版权方参与进来。

日本知名动漫出版社集英社达成协议，将由腾讯动漫在国内独家发布其经典漫画，包括《火影忍者》《航海王》（《海贼王》）《龙珠》等11部作品，并取得这些动漫作品的优先游戏改编权。当年4月，腾讯以此为武器开始针对国内市场的涉嫌侵权网页游戏进行清理，包括骏梦《小小忍者》在内的一批网页游戏选择了关服停运，主动配合腾讯的维权行动。年底又传出腾讯将在国内进行一次动漫版权维权行动，重点打击侵权的动漫手机游戏。

与腾讯相呼应的是畅游与完美联合对金庸小说改编游戏的维权行动。目前在大陆地区只有畅游和完美获得了金庸题材的网游改编授权。2013年7月，畅游宣布以2000万高价取得《天龙八部》《鹿鼎记》等十余部金庸小说的手游改编权，完美世界此前也获得了包括《笑傲江湖》《神雕侠侣》在内的4部小说的网游改编权。在重金取得改编权之后，畅游和完美在金庸的建议下开始联合对市场上的侵权游戏进行维权，重点针对手游领域。搜狐畅游总裁陈德文在一次产业年会上介绍说：“当时金庸先生提出签约的先决条件就是——畅游有没有能力把大陆市场的盗版金庸游戏打掉？最后，这一条被写进合同，畅游必须帮助金庸先生，清理大陆地区的盗版金庸武侠游戏，所以，后续才有了畅游在Android、iOS等平台的维权。”

截止2014年初，已有多家公司收到了畅游的律师函，涉嫌侵害著作权的游戏公司达20家以上。版权方对侵权公司的要求是：要么“去金庸化”，删掉游戏中的侵权内容，并且对玩家和版权方进行相应赔偿；要么寻求与拥有版权的公司合作，让后者参与到版权的二次分发中去。畅游的一系列举措随即成为手游行业2013年规模最大的一次维权行动。

与盛大苦苦打击山寨《传奇》却越打越多的情况不同，腾讯与畅游的维权行动在媒体与舆论方面并没有出现针锋相对的情况，如骏梦等许多游戏公司选择主动配合整改内容或是以公开道歉的方式达成和解。看起来，在动漫小说版权方面并没有灰色地带可供这些厂商迂回，面对法律关系明确的律师函，创业公司只能就范。为什么盛大的维权那么痛苦，而腾讯与畅游的维权却没有遇到激烈的反弹？其中重要的原因就在于腾讯畅游维权不是针对游戏玩法，而是针对游戏中的著名人物形象。

对具有行业优势的大公司来说，通过IP设置门槛，就能扼住竞争对手的咽喉。版权法规从设立之初就更倾向于保护既得利益者，这便是大公司使用IP的可怕之处。面对大企业的优质IP垄断，创业型企业毫无还手之力，放在它们面前的只有两条路可走，要么放弃这些优质IP，要么接受版权方分成的要求，这就是有关IP的游戏规则。

腾讯与畅游等厂商在2013年发动IP维权目标明确，就是针对开发成本低廉的手机游戏。经过几年爆发式的发展，手游市场即将迎来战略决战。手游市场的游戏规则与传统单机与网游市场截然不同，手游的低成本开发注定它是一个长尾市场，用户口味迥异，偏好十分分散，面对这种市场采用营销轰炸的代价太大，还不一定有效果。所以对大厂商来说，抓住优质IP开发衍生游戏的策略是最为稳健的。腾讯做不出《愤怒的小鸟》，但它可以把小鸟换下来，换上路飞用橡皮拳弹出去就是一个新游戏。优质的IP都是经过市场检验拥有相当数量粉丝群体的作品，将这些IP资源与流行的游戏玩法相结合（如跑酷、消除、射击、音乐等等）就能源源不断地量产游戏，为厂商带来利润。

反观盛大痛苦的原因就在于它没有培养出属于自己的IP，结果它现在只能以抄袭《传奇》源代码这样的方式进



盛大的《传奇世界》曾经也深陷山寨门



只要遵守游戏规则，适当的竞争反而能够促进双方的发展


腾讯收购动漫开始维权让动漫IP的免费午餐时代一去不返

山寨与侵权之争——《炉石传说》山寨者底气何来?

《炉石传说》由暴雪开发，网易于2013年7月宣布取得该游戏代理权并开展测试。然而，正当网易按业内传统做法用激活码大搞饥饿营销之际，一款与《炉石传说》颇为相似的国产手游《卧龙传说》横空出世引业界一片哗然。网易随即对这款山寨游戏进行了猛烈抨击并以侵权与不正当竞争提起诉讼，索赔165万美元（约合1000万元人民币）。网易对山寨游戏的激烈反应一方面说明它对《炉石传说》品牌的重视，另一方面也反映出面对突然出现的山寨产品网易有点猝不及防。

《炉石传说》山寨事件就此成为10月各游戏媒体的头条，虽然主流舆论大多站在网易一边，但令人深思的是《卧龙传说》的开发商并没有因为网易的起诉而放慢游戏的测试步伐。开发团队Unico的制作人甚至还乐于接受采访，细致地介绍游戏的情况。打开《卧龙传说》的游戏，光是界面和卡牌介绍就可以看出游戏有明显的模仿嫌疑，《卧龙传说》的开发商到底哪里来的底气如此高调地面对网易的起诉？关于这个问题，许多相关法律界人士提出了自己的看法。

网易状告《卧龙传说》主要有两条——侵权和不正当竞争。在说侵权之前，首先要明确的是游戏是一种软件，在目前SAAS（软件即服务）已经为业界所熟知的情况下，游戏实际上也是一种服务。在这种情形下，状告游戏侵权的主要依据是源代码相似度。在著作权法律里有一句名言：“著作权保护的是表达的形式，而不是表达的思想。”在这里，一款游戏表达的思想是指它的玩法创意，而表达的形式指的是就是源代码构成，后者才是著作权保护的对象。所以对网络游戏来说，只有抄袭源代码才构成剽窃行为，光是游戏的外观玩法相似并不能构成侵权的依据。现在的《卧龙传说》与《炉石传说》一个是手机游戏，一个PC平台的客户端游戏，两者的开发环境与运营平台不同，编写游戏的程序也不同，想要在源代码侵权这一点上胜诉并不容易。网易之所以要在诉状上添加上侵权这一条，更多的用意是在引导舆论的支持。网易真正有把握胜诉的是后一条——不正当竞争。

《卧龙传说》在源代码上抄袭《炉石传说》的可能性不大，但其借《炉石传说》推广是不争的事实。以“中国版《炉石传说》”进行推广构成了利用知名品牌“搭便车”的事实，而这是《反不正当竞争法》所禁止的。然而要说明的是，比起侵权，不正当竞争的调查取证时间漫长，不容易判定，有时候甚至还要看律师当庭发挥，案件往往旷日持久。2010年腾讯诉360反不正当竞争一案便足足打了4年直到2014年初才终审判决。反观现在的手游平均寿命也不到一年，等网易这场官司打完，被告方的《卧



可以看到《炉石传说》右上角的标志依然为TM，说明该商标尚未通过审批，这也加大了网易维权的难度

龙传说》早挣足了自己的那一份，根本不在意官司。

于是，网易的官司反倒变相提高了《卧龙传说》的知名度。如果有10个人知道《炉石传说》，其中可能就有6个人知道《卧龙传说》。更致命的是，《炉石传说》至今只有PC平台的版本，iPad版还未推出，这导致手机平台的《卧龙传说》完全没有竞争者。另一方面，由于《炉石传说》是代理游戏，网易在对游戏本地化的过程中也受到种种限制。游戏必须使用战网账号，更新繁琐等都影响了推广。许多玩家出现无法正常更新客户端等情况，网易对此也无能为力。而这却成了《卧龙传说》推广自己的机会。在许多网站《卧龙传说》的介绍文章都有这样开头：“还在为抢不到激活码而烦恼吗？还在为游戏无法更新而抓狂吗？中国版《炉石传说》无需等待100%激活……”可以说《卧龙传说》看准了网易的手游短板这才借机上位。某种意义上，PC版的《炉石传说》能够这么快进入无需激活码的公测阶段，原因之一或许也在于山寨厂商给网易带来的压力，可见激活码营销也有失手的时候。

对《魔兽世界》的粉丝来说，《卧龙传说》永远是他们鄙视的对象。然而对许多轻度玩家来说，他们并不介意在玩不到《炉石传说》的时候尝试一下《卧龙传说》——无论是出于好奇还是出于叛逆。《卧龙传说》这样一款游戏靠正常宣传恐怕很难做到像现在这样知名。山寨游戏钻法律的空子，通过刻意模仿借机上位的案例，《卧龙传说》并不是第一个，恐怕也不是最后一个，手游特殊的市场环境更助长了这种风气。对大厂商而言，遇到这样的山寨产品往往投鼠忌器，大闹一场无疑是变相为对手宣传了游戏，不闹一场则是默默被山寨厂商抢走创意和用户。从长远来看，山寨压倒正版的这种风气最终伤害的还是整个产业的健康发展。中国从来都不缺聪明人，然而问题在于许多人总把聪明用在了歪点子上。此类问题在中国各行业中都是痼疾，想要根除还有很长的路要走。

如“金庸”“火影”这样的优质IP往往只有大厂商才能拿下，对于中小创业者而言，这些优质IP只是镜花水月，画饼充饥。

行维权，试图以此保住市场份额。这样的维权方式自然遭到竞争对手的激烈反弹，理由无他，只因“玩法没有版权”。这一点从年初火热的《像素鸟》身上也可见一斑。自《像素鸟》成功之后各种山寨产品层出不穷，同样的游戏玩法，把像素小鸟换成一个超人、一只水母甚至一头猪就是一个新游戏。虽然许多玩家对这些山寨游戏感到不齿，但这些游戏依然能堂而皇之地登上苹果与安卓的应用市场。它们的素材都是原创的，程序都是独立的，备案材料都是完整的，虽然有类似《像素鸟》的玩法，但并不涉及侵权。所以说《像素鸟》最有价值的IP并不是它的玩法，而在于那只形象再简单不过的小鸟。一段时间之后，《像素鸟》这样简单的游戏总会被人遗忘，开发者也没有办法向所有同类玩法的游戏收取版权费，但这只像素小鸟的形象却可以成为一个有价值的IP为创作者带来属于它的财富。据称已有多家服装厂商在联系《像素鸟》游戏作者，希望将像素小鸟形象印制在服饰产品上，出价在几十万美元以上。

手机游戏不像《传奇》这样的传统端游，一旦成功就能在市场上叱咤风云十多年。手游的生命周期太短，所以从投资的角度来看，做出一个好游戏的价值远远不如培养出一个好IP、由于手游本身产生好IP太难，所以腾讯等公司选择引入外部优质IP。对公司而言这是最佳战略。当然话说回来，这样的战略依然存在隐患，无论是日本动漫，还是金庸小说，这些都是外来IP而并非公司内部原创。这些外来IP每一个都需要公司付出巨大成本换取，也就是那些天价版权费。而且这些优质IP今天可以被你用钱买来，明天也可以被别人用钱买走。马里奥对于任天堂的价值就在于别人出再多的钱也没有办法抢走这个IP。所以在这里我们要继续发问，属于腾讯的马里奥在哪里？

山寨之外的出路

说了那么多IP的好处，似乎只对大公司才有意义。如“金庸”“火影”这样的优质IP往往只有大厂商才拿得下来，对于中小创业者而言，这些优质IP只是镜花水月，画饼充饥。但如果换一个角度来想，也恰恰是IP将在未来成为创业者最好的突破口。

中国现在的游戏环境，大资本大企业已经将渠道垄断。渠道商压榨开发商分成比例9：1之类的新闻在2013年不绝于耳。创业者的自主创新总是陷入被别人山寨的囚徒困境之中，结果许多创业者选择以高仿山寨起家的创业模式，一方面利用大公司开拓好的市场“搭便车”，一方面规避被人山寨的风险。上文所述的一堆高仿《传奇》游戏就是最好的例子。

也许用“山寨”一词来形容那些高仿《传奇》游戏并不恰当，毕竟那些游戏都在极力表明自己的原创性。然而只要老玩家进入游戏，扑面而来的那份熟悉的感觉却是谁也无法否认的。许多游戏为了“原汁原味”地还原《传奇》的感觉，甚至为玩家提供最糟糕的画质与声音选择，可以把分辨率调到与当年一样低。如果说《传奇》是令人神往的古代，那么高仿《传奇》就是一部穿越古装戏，提供给玩家一次怀念的机会。许多创业团队在技术实力与创作理念上其实早就已经超越了《传奇》那个时代，完全有实力自己搭建一个游戏世界，但为什么这些团队依然选择开发一个低分辨率的仿《传奇》游戏，甚至不惜为此削足适履？长此以往中国的原创力量才会裹足不前。

创业者们明明可以走得更远，却总在山寨和模仿的老路上徘徊，在种种乱象的背后，反映出来的是创业者普遍存在的焦躁与不安。如今的中国游戏市场规模已经超过日韩，中国游戏的原创力量也已经在十年间经历了丰富的历练，然而在中国的山寨市场氛围中，玩家、开发商和投资者似乎都习惯甚至麻木了，在抄与被抄的循环中扼杀了自己的创造力。结果苦了玩家只能在一个个高度重复的游戏间打转。如此的游戏环境又怎么能怪玩家没有付费习惯？

中国的原创力量要继续发展，走出抄与被抄的怪圈是第一步。这既需要创业团队走出第一步的勇气，也需要大企业肩负起更多的行业责任。总有一天，我们会发现自己走到了最前面，当抄无可抄之时，便放开脚步走出自己的道路来吧。P



金庸小说手游维权涉及到多款武侠题材手游，武侠IP的免费时代似乎也走到头了


中国游戏的原创力量，一定要迈过抄与被抄的这道坎方能前进



编者按：10年做一款游戏，这种坚持令人钦佩，也让人感动。对于《梦幻战争》，本刊是一直保持关注并多次报道。在得知《梦幻战争Ⅲ 第一章》制作完成后，我们就一直在策划着如何进行报道，方案制订了很多，提出了很多想问的话题，但后来我们觉得，对于一个10年来坚持不动摇的努力者，倾诉也许是最好的表达方式。我们只需要静静地听，听听他讲述这10年的心路历程，成功与失败、喜悦与迷惘、思考与奋斗……

梦幻战争
理想主义者的10年单机射击游戏梦

■上海 方顺

2014年1月28日晚上17点25分，随着《梦幻战争Ⅲ 第一章》最后一个字节上传完毕，这款历时9年的游戏终于完成了！我的心情非常激动，脑海中回想着这9年来制作这款游戏的经历，思绪仿佛将我带回到了12年前的那个2002年夏天……

缘起

那年，由于工作的原因，我认识了来我们公司做兼职的小贾——贾德巍。小贾由于小时候得了小儿麻痹症，落下了残疾，一只眼睛失明，另一只眼睛高度近视，驼背并伴有哮喘，身体也很虚弱。作电脑时，整个脸必须贴在屏幕上，才能看清屏幕上的内容！小贾非常喜欢车辆模型，凭借一己之力，在电脑上花了大半年的时间，用3DS MAX完成了一辆带内构的CLK-GTR奔驰赛车的三维模型，其作品被收录于《2002年华人3D作品年鉴》之中！由于对模型有共同的爱好，我们很快就成为了好朋友。

我曾经半开玩笑的跟他聊起我游戏的构想，我说：“如果我将来制作一款射击游戏，到那个时候，你是否愿意一起来做游戏？”小贾笑着说“好啊！到时候我帮你做模型！”在当时，这仅仅是构想而已……事后，我逐渐的把做自己游戏的事情给淡忘了……

直到2003年的冬天……我接到一个电话，说小贾突发哮喘去世的事情，当我在殡仪馆见到小贾最后一面，我整个人都快崩溃了，我的思绪混乱，努力回忆着跟小贾有关的各种事情……回忆最终在小贾给我讲解他制作的CLK-GTR奔驰赛车的三维模型的场景中定格！小贾曾经用实际行动证明了一个身体残疾的人能做到正常人都很难做到的事情。我作为一个身体健全的人，又有什么理由不为自己想做的事情而付出呢？

最初的尝试

自从经历了那次事件之后，我努力学习三维技术，在互联网上、书店中寻找和


▲小贾的作品，图片是从《2002年华人3D作品年鉴》拍照下来的，画面有些变形

收集着游戏开发相关的书籍和内容，利用业余时间学习与编程，终于在2004年3月份，我的第一款走诙谐幽默路线的FPS游戏《梦幻战争Ⅰ》制作完成，由于不会建模和制作场景，游戏直接使用了CS中最知名的DEST地图！

游戏发布后，并没有多少人玩，而且BUG很多，但它却为我打开了一扇通向与众不同的虚拟世界的大门，我可以在这个虚拟世界中尽情的发挥自己的想象，按照我的意志去构建游戏规则！这种从无到有的创造过程感觉很奇妙！《梦幻战争Ⅰ》同时也给这个系列的游戏确定了诙谐幽默的基调！

此时，一本叫《DOOM启示录》的书在中国出版，《DOOM》《Quake》和《重返德军总部》这些脍炙人口的优秀第一人称射击游戏，对我产生过很大的影响！而这本书的出现，无疑把这些曾经的经典射击游戏制作经历从幕后展现在我的面前，看着约翰·卡马克和约翰·罗梅罗两位主人公为了自己的理想，不断的努力和付出！深深的触动着我，这更坚定了我要继续完成游戏作品的决心！于是，我继续用业余时间制作《梦幻战争Ⅱ》……

到了9月份，我工作的合同期满了，我面临续签合同的问题，签与不签的选择，就好比是选择继续过着平淡无奇的朝九晚五的上班，还是选择在虚拟世界中自由的发挥与创造。最终，我抱着“不做我想做的游戏，我老了肯定会后悔”的态度选择了后者，以待业的身份全身心的投入到《梦幻战争Ⅱ》游戏的开发中，当时感觉整个世界就像是一个庞大的素材库，而我所要做的就是拿起相机，走在街头去寻找游戏的灵感和素材！虽然制作这款游戏没有任何的收入，但我却很开心。

《梦幻战争Ⅱ》游戏很快在2004年12月份完成了，我将游戏上传到网站上，就开始马不停蹄的开始制作《梦幻战争Ⅱ贺岁版》，并赶在了2005年的春节前发布了这款作品！

在制作《梦幻战争Ⅱ贺岁版》时，有很多网友开始关注《梦幻战争Ⅱ》的作品，并且参与到制作中来，游戏的LOGO是网友帮助设计的，游戏的背景音乐是由几位大学生组成的93d乐队为这款游戏创作的乐曲，我兴奋的感觉到，我已经不是一个人在战斗！而《梦幻战争》也不再是一个人的游戏！

波折

春节后，受到前同事的邀请，我回到原来的公司，继续过着朝九晚五的生活，但“梦幻战争”给我的内心刻上了深深的烙印！我仍然利用业余时间，在构思和筹划着《梦幻战争Ⅲ》的开发！我明白，作为一款第一人称射击游戏，如果想要让续作在剧情、画面、体验等方面更出色的话，仅凭一个人的力量太有限了！由于在《梦幻战争Ⅱ贺岁版》，有网友的参与，这使我产生了组建团队一起来做游戏的念头！

之后，我在QQ群里说了我的想法后，得到了很多网友的支持！很快，一支通过网络协作的游戏开发小团队就这么诞生了！

团队有了，我们并没有忙着开发“梦幻战争”的续作，而是考虑更换游戏使用的三维图形引擎，在DirectX 9.0游戏漫天飞的时代，如果“梦幻战争”的续作还是使用DirectX 8.0的游戏引擎，显然跟不上时代了，所以我们决定更换基于DirectX 9.0的Truevision3D 6.5引擎，而游戏也是选择竖版飞机射击类游戏《闪鹰行动》（类似FC上的1945），来熟悉新引擎和磨合团队。

这只团队在刚开始的时候，大家的热情很高涨，每个人都非常积极的参与其中，但由于这款游戏是从头开发，而且使用的是新的引擎，我们都是一边学习一边制作，游戏的制作周期比预期的要长很多，这期间很多网友的热情开始消退，逐渐离开了团队，参与这款游戏的网友也越来越少，而我也发现，虽然是个规模不大的游戏，但要做好它，仍然要耗费相当多的时间和精力，最终，当最后一个参与的网友也失去联系的时候，这款网络协作方式开发的《闪鹰行动》游戏在不了了之中停止了开发……

就在我不知所措之时，一个网友加了我QQ，自称是上海某游戏公司的美术，他们有几个人愿意在业余时间参与到我游戏制作，这无疑给我打了一针强心剂！在跟他们当面聊了之后，我认为可以组建一个线下的团队，大家能同时在网络和线下进行沟通，会比较纯粹的网络协作的团队更靠谱一些，于是，在经过2个星期的协调下，一个新的团队就此诞生了！

在实际开发过程，这只团队的成员之间的水平相差悬殊，除了美术是在游戏公司工作，其它人都缺少游戏制作的经验，大家制作游戏所抱的目的也各不相同，游戏最终的策划与原先的《梦幻战争Ⅲ》相去甚远，随着时间的推移，大家之间的分歧越来越大，冲突也越来越明显，直到2个月后，美术集体离开，策划也愤然离去，留下的就只有茫然的我、几张原画和几个模型……

反思

在经历了2次组建团队失败的情况下，我开始反思我是否要继续去做游戏？但想到我在游戏过程中体验到的那种制作的快乐，想到我通过游戏认识了很多热爱游戏的网友！我通过游戏所收获的很多很多……最终，我还是决定继续一个人制作游戏！


▲《梦幻战争Ⅰ》画面



▲《梦幻战争Ⅱ》画面


▲《梦幻战争Ⅱ贺岁版》画面


▲《闪鹰行动》画面


▲2005年的《梦幻战争Ⅲ》，怪物的造型


▲2006年的《梦幻战争Ⅲ》建模

时间很快到了2006年9月份，一心想着《梦幻战争Ⅲ》要在剧情、画面上要超越《梦幻战争Ⅱ》的发现，即使要超越自己的作品，开发难度也非常之大，而且由于Truevision3D 6.5并不完善，存在很多问题，而且由于引擎缺少工具软件和编辑器，使得我不得不花费大量的时间去开发工具软件和编辑器，这使得开发进度异常缓慢，我在不断的失望之中，无奈的停止了《梦幻战争Ⅲ》的开发！心灰意冷之下，我带着自己的行装，离开了上海，去了苏州工业园区，从事虚拟现实的软件开发工作！

由于工作的需要，也会接触很多的图形引擎，自己也会摆弄一下，但经历了2次组团队的失败，制作了3个游戏半成品，使得我没有再考虑继续做“梦幻战争”的游戏。直到2007年，一款名叫NeoAxis的引擎出现在我面前的时候……

这款引擎有着成熟的工具和编辑器，还有游戏框架的雏形和模板，这意味着我可以更关注于游戏内容的制作，这让我看到了希望，我开始花大量的业余时间去学习这个引擎，我开始在QQ上找以前参与过“梦幻战争”开发的网友，希望能重启《梦幻战争Ⅲ》的开发！虽然只有一个网友愿意为《梦幻战争Ⅲ》制作人物模型，但这并不妨碍我们制作游戏，于是，我们两个人又开始用业余时间干了起来……

游戏在相对成熟的引擎上开发的挺顺利，但到了2007年年底时，我开始为结婚的事情忙碌着，钱就像流水一样不断的流出，这使得我在经济上备感压力！我思索了一段时间后，决定放弃《梦幻战争Ⅲ》的开发，用业余时间去接项目做，以缓解经济压力！在之后的一段日子里，都维持着白天工作，晚上兼职做项目的状态，这使得《梦幻战争Ⅲ》越来越遥不可及……而当初开发“梦幻战争”的激情也消失殆尽……

2010年，我离开了苏州的公司，跟另外2个合伙人一起创业做行业软件开发，由于工作量比较大，很少有空闲时间，每天回到家就已经很晚，就这样，软件陆陆续续开发了一年，在软件开发快完成的时候，我们发现由于对市场的乐观估计，加上脱离了现实需求，我们凭借自己的想象在开发，结果一败涂地……

这段时间，是我人生中黑暗的时刻，自己事业失败，梦想也丢了，我感觉我失去了所有的动力……整个半年的时间里，我都在惶恐之中生活……好在之后，公司的情况开始有所好转。

2012年3月份，有个网友在QQ上问我要《梦幻战争Ⅲ》的游戏名称使用权，原来他们想组建一个团队制作单机FPS游戏，想使用《梦幻战争Ⅲ》的名称。我答应了，但要求最迟一年内要做出游戏的雏形，我看游戏的品质再决定是否把这个名称给他们使用。

很不幸的是，曾经发生在我身上的团队失败的阴影也同样笼罩在这支团队上，一年的时间很快就过去了，当我看到他们制作的游戏半成品时，我被激怒了，这样品质的作品实在太糟糕了，我心里想：与其这个游戏毁在你们的手里，还不如毁在我自己的手里！由于此时，公司开发工作基本完成，后续的开发工作量并不大，有较多的闲暇时间，于是，我决定用UDK（虚幻3免费版本）引擎，自己重新制作《梦幻战争Ⅲ》！

为梦想而重新起航

我也是初次接触UDK，我在网上找了很多UDK相关的开发资料，下载了官方的教学视频，按照视频一边学习一边制作，由于UDK天生就擅长制作第一人称射击类的游戏，加上完备的制作工具和编辑器，这极大的减少了学习和制作上的周期。

不过即使如此，《梦幻战争Ⅲ》的开发也并不是就此一帆风顺，由于刚开始经验不足，经常一个关卡改了又改，一个关卡可能要改50多次，才算满意。等做到3~4个关卡后，才找到了做关卡的感觉。

在剧情上，我将《梦幻战争Ⅰ》和《梦幻战争Ⅱ》的部分内容进行了融合，游戏是在主角的梦境中产生（《梦幻战争Ⅰ》的故事就是在梦境中），而游戏的开场与《梦幻战争Ⅱ》的结尾相呼应。

《梦幻战争Ⅱ》的结尾是：主角把被绑架的老板解救出来，老板为了感谢，要求公司成立一个项目小组，将主角英勇解救他的经历做成一款单机游戏！但下属极力反对，说单机游戏并不赚钱，但在老板的一再要求下，最后妥协了！而《梦幻战争Ⅲ》的开场则是一个程序员被老板要求，要赶工并且制作一款名叫《梦幻战争》的单机第一人称射击游戏。

在场景已经制作过半的时候，某一天，我突发奇想的想去看看我17年前住的地方，当我看到老房子时，我被惊呆了，老房子被拆了一大半，到处都是废墟，这场景即熟悉又陌生，我脑子里闪过：如果把这个废墟移植到游戏中，不仅可以让儿时的房子一直存在于游戏的世界，还能让玩家体验到上海特色的弄堂，更可以体验一回正宗上海特色的次时代的废墟，何乐而不为？于是，拿着相机，对着这些废墟疯狂的拍照……

游戏的剧情也在不停的变动，每天似乎都有一些新奇的想法和点子迸发出来，比如：游戏中的火箭筒发射出来的炮弹在爆炸时，会弹出很多CD光盘盒，而这些CD光盘盒是当初盗版商们出品的《梦幻战争Ⅱ》盗版光盘！当初我没想到，《梦幻战争Ⅱ》的游戏会以这样的形式“发行”！

游戏一直开发到末期，我才明确了《梦幻战争Ⅲ》游戏诙谐幽默的风格！然后游戏再次重新重构……

由于不受任何的外部因素的干扰，我再次找到了当年制作《梦幻战争Ⅱ》时候的感觉，享受着自由创作的乐趣。游戏的很多内容也都很天马行空，比如游戏的“关于梦战”就是一个类似魂斗罗的横版射击游戏，玩家可以一边玩游戏，一边看到游戏制作者的名字从屏幕的右方划入屏幕中！

为了能让玩家有种熟悉的感觉，游戏也融入和借鉴了一些耳熟能详的内容，比如：老大妈、眼保健操、“拆”，《万万没想到》等内容。

由于《梦幻战争Ⅲ》开发过程实在太长，加上前期失败过5次，我并不确定这次的《梦幻战争Ⅲ》就一定能完成，因此我从未对任何人透露过《梦幻战争Ⅲ》在开发的消息，直到2013年11月份，游戏的开发完成了大半时，我才终于能确定，这次的《梦幻战争Ⅲ》真的能做出来！才在论坛上公布《梦幻战争Ⅲ》的开发消息！

自己制作游戏最大的问题就是，会沉浸在自己的世界中，而这个世界会与玩家之间产生一定的隔阂，像《梦幻战争Ⅱ》中生命值有3000多就是其中一个例子。因此在《梦幻战争Ⅲ》游戏开发的信息发布后，我邀请了我的朋友以及在上海的几位“梦幻战争”的玩家亲自来体验游戏，并且将游戏截图、操作视频等放在网上，得到了很多网友的意见，在12月份，我特地做了个游戏的测试版，分发给数十位网友，以收集更多关于游戏的意见！游戏在最后阶段，根据玩家的意见调整了很多细节和功能。

2014年1月28日，《梦幻战争Ⅲ 第一章》的开发终于完成了！我倚靠着椅子，深深的吸了一口气，怀着激动和不安的心情，将这部作品上传到了网上……

未来

我一直想做一款个性鲜明、与众不同、又能让大家感觉熟悉和亲切的第一人称射击游戏！《梦幻战争Ⅲ 第一章》在跌跌撞撞的走过了9年后，终于出现在大家面前！或许这只是个开始！

我喜欢制作第一人称射击游戏，就像很多玩家喜欢玩游戏那样简单，所不同的是，制作游戏，我扮演的是虚拟世界规则制定的角色，玩游戏则是在虚拟世界中扮演和体验“经历”！

我非常欣喜的看到，有越来越的人加入到独立游戏制作中来——《战火风暴》《条件反射》《交叉火力》《前线使命》等这些还在制作中的独立游戏作品！大家都在努力着做着心目中的游戏……

“梦幻战争”是我的兴趣爱好，是我的梦想，它目前很不完美，它无法跟国外的大作去比！它或许会被很多玩家骂！但我仍然在努力！努力的要做到比上一个“梦幻战争”版本出色，虽然进步的速度并不如大家所期望的那么快，但我仍在努力！总有一天，“梦幻战争”会被大家接受和认可，成为一款真正让玩家喜闻乐见的好作品。在此之前，我仍然在不断的努力，努力地工作、努力地做好自己想做的游戏、努力地在现实与梦想之间寻找到平衡、努力地做好自己……

《梦幻战争》游戏的制作历程：
2004年3月，完成《梦幻战争Ⅰ》
2004年12月，完成《梦幻战争Ⅱ》
2005年1月，完成《梦幻战争Ⅱ 贺岁版》
2005年4月，组建网络协作团队，开发《闪鹰行动》，以失败告终
2005年10月，组建线下团队，开发《梦幻战争Ⅲ》，以失败告终
2006年9月，自行开发《梦幻战争Ⅲ》，以失败告终
2007年12月，更换引擎，再次开发《梦幻战争Ⅲ》，以失败告终
2012年3月，有网友想组建团队开发《梦幻战争Ⅲ》，以失败告终
2013年3月，我被那支团队开发的游戏激怒，决定重新开发《梦幻战争Ⅲ》
2014年1月，完成《梦幻战争Ⅲ 第一章》


▲游戏画面图




▲实景与游戏对比图



二月 PC 单机游戏一览

2月单机游戏虽然数量并不多，但游戏种类丰富，其中不乏令人期待已久的作品。《恶魔城：暗影之王2》作为“暗影之王”系列的最新作，也是最后一作，将为这个系列画上一个完整的句号。3D化之后的“恶魔城”虽然与早年的版本在游戏形式上有诸多不同之处，但吸血鬼之魂可以说是一脉相承的。“恶魔城”的品牌并没有随时间的流逝而褪色，抛开原教旨主义者的执着，本作在2月值得期待。

除“暗影之王2”之外，2月的另一部经典续作是《神偷4》。此外，奇幻背景的《神界：原罪》也赶在2月底发售。至于《生化危机4：终极HD版》虽然听起来很强大，但终究只是CAPCOM炒冷饭的作品，没有太多新意。

2月小众游戏也有惊喜，模拟经营类游戏《放逐之城》游戏大小不到100MB，却拥有十分自由的模拟建设玩法，可谓麻雀虽小五脏俱全，游戏任务相对单调是小小遗憾。国人制作的独立游戏《梦幻战争3》则以FPS游戏的风貌给玩家带来了许多惊喜，免费提供下载可供玩家自由尝试。2月到3月总是各类游戏的井喷时期，如何选择只能看玩家如何安排时间了。

游戏名称	原名	类型	发行时间
与狼同行：第二章	The Wolf Among Us: Episode 2	冒险解谜	2014年2月1日
爵士朋克	Jazzpunk	冒险解谜	2014年2月8日
梦幻战争3	DreamWar3	第一人称射击	2014年2月12日
云斯顿赛车2014	Nascar'14	竞速	2014年2月18日
放逐之城	Banished	模拟策略	2014年2月19日
恶魔城：暗影之王2	Castlevania: Lords of Shadow 2	动作冒险	2014年2月25日
神偷4	Thief	动作冒险	2014年2月25日
植物大战僵尸：花园战争	Plants Vs Zombies: Garden Warfare	动作射击	2014年2月25日
生化危机4：终极HD版	Resident Evil 4 Ultimate Edition	动作冒险	2014年2月28日
神界：原罪	Divinity: Original Sin	角色扮演	2014年2月28日
乐高大电影：游戏版	The Lego Movie: Videogame	动作冒险	2014年2月28日

神偷4

■英文名称：Thief ■游戏类型：动作冒险 ■游戏制作：Eidos Montreal
■游戏发行：Square Enix ■上市时间：2014年02月25日

《神偷4》由Square Enix公司发行，为该系列的最新一作。新作的英文名并没有加上4代的数字后缀，而是直接使用Thief（将e变形为4），从这一点上也可以看出本作试图找回系列原味的意愿。

正如游戏名称所揭示的那样，该系列游戏的核心要素便是潜入与偷盗，避人耳目、伪装潜行、开锁撬门等内容都是游戏必不可少的组成部分。“神偷”系列与其它潜入类游戏最大的不同之处就在于，它是第一人称的。作为由虚幻3引擎打造的一款游戏，新作在画面表现上的进步不必赘述。游戏主角常常行走在昏暗的街角与厅堂之中，第一人称的视角能够更好地凸现紧张的潜入气氛。

游戏中有大量敌人等待玩家的挑战，若单纯只是避开敌人显然辜负了设计者的良苦用心，所以游戏还为玩家准备了许多武器装备——装有特殊箭头的弓弩、棍棒与锁链。玩家可以用各种方式解决遇到的敌人，将反派头目玩转于股掌之间。

本作的主角依然是玩家熟悉的Garrett，游戏背景设定在维多利亚时代。主角在熟悉的城市中对抗残酷的反派Baron，自由度非常高。除系列粉丝之外，相信喜欢潜入游戏的玩家也能够在这款重磅大作中找到乐趣。



神界：原罪

■英文名称：Divinity: Original Sin ■游戏类型：角色扮演 ■游戏制作：Larian Studios ■游戏发行：Larian Studios ■上市时间：2014年02月28日

“神界”系列由比利时的开发小组LARIAN开发，由CDV公司发行，是一款典型的美式RPG游戏。该系列的第一代在当年受到广泛的赞誉。当时光是新手村任务就多达数十个，让玩家印象深刻。2009年系列推出续作《神界2》，2代游戏改为过肩视角，当时堪称要与《上古卷轴4》叫板。但实际表现却不尽如人意。此后游戏推出了多款外传作品，比如将即时战略与动作元素相结合的《神界：龙之指挥官》就很有特色，“神界”作为一个游戏品牌也得以存续到现在。

新作标题顺应当前欧美游戏命名的大趋势，不标注第三代的数字，只使用原名。在游戏形式上本作也回到经典的第三人称斜45度视角。熟悉的UI界面设定让本作成为复古游戏大军中的一员。

游戏的剧情紧接着初代展开，不过没玩过10年前旧作的玩家也不必担心看不懂剧情。新作讲述了一个完整而独立的故事。男女主角的王道搭配，再加上游戏还支持两人联机合作完成剧情，这看起来总像是某个“脱团协会”可以力荐的游戏，系列粉丝也许可以尝试一下拉着女友共玩游戏。



准备好再死一回了吗

■名称：Dark Souls 2 ■制作：FromSoftware ■发行：Namco Bandai ■类型：动作游戏 ■发售日期：2014年3月11日 ■文：hjpotter

《黑暗之魂2》前瞻

从被严重低估但一鸣惊人的《恶魔之魂》到狂销百万成为日式游戏表率的《黑暗之魂》，FromSoftware的这个游戏系列一步一个脚印地建立了自己独有的风格，游戏超高的难度让人又爱又恨。背负前两作的盛名，《黑暗之魂2》开发组的规模达到了前作的2倍，并成为了FromSoftware迄今为止开发规模最大的游戏。

向《恶魔之魂》致敬，让你欲罢不能的难度回归

“魂”系列一向没有难度分级设计，所有人都必须在同一起跑线上拼搏。可能对于某些玩家来说游戏偏难，但人类天生就有冒险和征服的欲望，从一开始的彷徨无助到慢慢熟悉并征服这段艰难的旅程，极易创造代入感。在一个幽静而神秘的晚上，独自探索这个充满未知世界的感觉，实在是妙不可言！

在系列的本源之作《恶魔之魂》中，只要玩家的肉身挂了就会处在灵魂状态，只有普通状态的一半血，而恢复肉身基本要靠打倒当关Boss才可以——这也意味着，在攻关的大部分时间里你都只能以半血状态探索，因为想要一次不死通关对于刚上手的玩家来说简直是天方夜谭。更恐怖的是，随着死亡次数的增多，世界会逐渐变黑，敌人也会越来越强，而且还会出现比Boss还强的暗影杂兵。被打哭后飞盘的玩家数不胜数。反观《黑暗之魂》中即使死亡也可以再度从零开始，难度实在是要下降不少。

令人遗憾的是，系列的构成者宫崎英高并不负责《黑暗之魂2》的开发（很有可能在开发神秘新作《恶魔之魂2》？）。或许是新官上任三把火的缘故，新的制作组认为游戏还是应该更硬核一点，这样才能让玩家感觉到劫后重生的喜悦，因此他们重新将“死亡惩罚系统”应用在了《黑暗之魂2》上。随着玩家一次次死亡，生命值的上限将会逐渐降低，最高可累计到总生命值的50%，达到了《恶魔之魂》的级别。而且玩家在死者状态下也会被入侵，很容易成为其他玩家的盘中餐。这也意味着，在《黑暗之魂2》中以死者状态进行游戏将会有明显的劣势。

还好，游戏在复活方面并没有树立门槛，与前作中死了就要丢失的复活必需品“人性”相比，本作的复活道具“人体雕像”更容易取得。只要能在背包里装满鸡肉味嘎嘣脆的“人体雕像”，游戏的难度或许也不会有《恶魔之魂》那么可怕。

除了死亡惩罚，制作组还打算在光线上做做难度的文章。参与了Beta测试的许多玩家都反映，虽然游戏的光影效果比起前作要出色许多，但部分场景光线过暗，必须通过手举火把解决视野问题——但拿了火把就不能拿盾（您当然也可以选择不拿武器，当个和平主义者）。这显然是制作组有意为之，玩家必须在更好的视线和更好的防御间进行选择，即选择“火把加武器”或“盾牌



玩家依旧可以培养出自己的特色角色，职业选择只是在初期有一定影响


你不必打到迷宫的最深处才能见到Boss


天空中盘旋的飞龙将成为你的绊脚石


挥舞着两把长剑，敌人怎敢近身


抓住敌人攻击的空隙一击毙命

加武器”，或者说在“在黑影中被敌人阴死”和“在众目睽睽下被活生生围殴砍死”间选择一种更有尊严的死法。

当然降低难度的玩法也不是没有，与排斥好友联机的前作不同，玩家在《暗黑之魂2》中可以利用“白皂石”同时召唤两名朋友加入自己的游戏，体验前作没有的3人同乐。不过小型“白皂石”只能召唤朋友5分钟，而朋友在你的世界里杀敌同样也会减少召唤时间，所以还是把召唤用在刀刃——Boss战上吧。

《黑暗之魂2》的地图大小将和前作相仿，游戏中保留了篝火这个令人愉悦的元素，玩家将可以更加灵活地选择剧情的推进路线。只要你对自己的操作有自信，很多Boss都可以像《黑暗之魂》中的腐龙一样提前挑战，而不是规规矩矩打完A地点再打B地点。游戏世界将变得更加开放。

两刀流vs蓄力范围魔法，剑与魔法谁更强

和同样以高难度闻名，战斗如行云流水的“忍龙“系列不同，《黑暗之魂》的战斗系统绝不华丽，甚至有些“闷骚”，比拼的是敌我双方谁先耐不住性子，谁的失误更少。新任制作人涉谷知广和谷村唯上任后决定增强游戏的动作性，本作多了不少招式，战斗方式也将会更加华丽和平易近人。

《恶魔之魂》中只有两种法术，《黑暗之魂》则多出一种咒术，到了《黑暗之魂2》中法术将再增加一种——利用圣铃所释放的“暗术”。而且在《黑暗之魂2》中法师将拥有快速施法、范围施法、强力的蓄力施法等数种施法动作。法师再也不用眼巴巴地看着战士们使出十八般武艺，自己却只能无脑点一个键了。借助不同的施法动作，每个法术也都会增加数种新的玩法。

在《恶魔之魂》中施法需要消耗MP值，MP会按时间自动回复（需要装备回蓝戒指），玩家也可以通过吃药迅速回复。《黑暗之魂》中则取消了前作MP值的设定，而是给每种法术设定了使用次数，全部耗完就只能回到篝火处停止探索了（除非你想拿着破烂的刀剑壮烈牺牲）。《黑暗之魂2》则结合了两作的优点，游戏中虽然也没有魔法值的设定，但可以通过道具——魔法草恢复魔法使用的次数，让法师可以在魔窟中探索更久。制作组似乎在传达一个信念，刀剑能做到的，魔法要做更好。我们拭目以待，正式版的游戏中法师会不会成为“亲儿子”。

在武器装备方面，制作组也听取了玩家们的意见，将可切换装备的武器数提高到左右手各3件，可携带的道具数也增加到了10个，都比前作要多。甚至装备弓箭的时候也可以同时装配两种箭，通过按键切换发射。

本作的武器系统中，最值得在意的毫无疑问是二刀流。前作中玩家们通常都是单手持或者双手持武器，双持武器被认为是愚蠢至极的行为——因为没有一个动作可以将两把武器同时挥动，且左手武器基本只能用来防御，最多也就是在左手多拿一把反击匕首。但本作中的默认职业就有“双刀剑士”，手持两把武器的玩家可以通过长按Y键在“双手持武”和“二刀流”状态间切换，两把武器不必相同，不同的武器组合反而可以衍生更多的攻击模组。就像《怪物猎人》一样，使用两把武器同时攻击虽然会牺牲防御能力，但左右一并攻击却可以打得敌人疲于招架，可以说是为善于闪躲的敏捷型玩家专设的操作方式。而且本作中只要按下攻击键，就可用武器弹开飞行道具，并不是离开盾牌就玩不转了。照此发展，下一代玩家没准嘴上也会叼上一把刀。

除了操作外，新增的敏捷（Agility）属性也为两刀流玩法提供了便利，提升敏捷可以增加移动速度、躲避、攻击速度、增加陷阱脱出速度，几乎每一项都很有用，高敏捷的双剑武士估计会成为PvP中最吃香的角色。



狙击精英3

■名称：Sniper Elite 3 ■制作：Rebellion Oxford ■发行：Rebellion Developments ■类型：动作射击 ■发售日期：2014年 ■文：老黑

狙击的乐趣不只在开镜放枪

自从《三角洲特种部队》（Delta Force）开始，射击游戏玩家们就对“狙击手”这一职业表现出了特殊的偏好。的确，在绝对安全的距离与位置，打开“放大镜”对着屏幕中的一个个小点“挨个点名”，像死神一样随意收割战场上的生命，像上帝那样主宰这片杀戮场上的一切——这的确给人一种“高大上”的感觉。然而，绝大多数的“狙击爱好者”都只是见过贼吃肉，却未见过贼挨揍。将准星套住目标，然后扣动扳机，这只是狙击手工作体系中处于“终端输出”的最后一环，在此之前，他需要在孤寂的荒山野岭，在闷热的原始丛林中潜伏数日，甚至是数周，在敌人眼皮子底下摸爬滚打，躲避侦察的同时还要捕捉目标，一边谋划着射杀猎物，一边还要防止自己在得手之后成为别人的猎物……这些都需要长时间的野外生存、侦察与反侦察、伪装渗透等等技能的长期训练。即便游戏设计师可以将这些枯燥无味，但对狙击手执行任务必不可少的环节忽略，光是把弹道的真实飞行轨迹做进去（而不是像COD那样玩家一按左键，十字准星对准的群众演员就十分配合地倒地），恐怕移动目标射击、修正风偏这两个对于狙击手而言最基础的科目，也要很快暴露出那些“狙击控”叶公好龙的一面——这大概就是专业狙击手题材游戏长期缺乏市场的根本原因。于是玩家们只能通过那些动辄往手中强塞一把M82、TAC-50、AW50等等反器材步枪，然后让你拿这些12.7mm口径的大家伙轰步兵的烂俗桥段来YY所谓的狙击手了。

在这样的大环境下，发行商于2005年发行的《狙击精英》（Snipr Elite），和City Interactive于2010年推出的《狙击手：幽灵战士》（Sniper: Ghost Warrior），应该可以算作是“异类”了。两部作品分别为二战与现代战争题材，它们的初代均走硬派路线，与FPS中对狙击手“放大镜打地鼠”的玩法截然不同的是，二者均体现出了狙击手在潜入渗透、捕捉目标、选择战位、一击脱离、设置陷阱等任务流程上的特点，赢得了部分玩家的认可。然而，这两部“严肃题材狙击”游戏并没有一鸣惊人，首要原因自然是制作水准。比如后者Bug满天飞的糟糕体验让对狙击手再有爱的玩家也无从下咽。更重要的原因是，狙击手的专业性，对于习惯拿了枪就杀的主流射击类玩家而言的确存在一定的门槛。于是在续作中，这两部作品都表现出了娱乐化的发展方向，其中去年推出的《狙击手：幽灵战士2》已经把自己做成了《使命召唤：现代战争》“双狙人”关卡的山寨货，算是彻底自废武功，由于糟糕的市场表现，该系列恐怕是就此结束了。而《狙击精英2》（Sniper Elite V2）则引入《分裂细胞：断罪》（Splinter Cell:Conviction）的潜入系统，用潜入游戏玩家非常熟悉的“捉迷藏”规则来对狙击手沉闷乏味的渗透环节进行重新打造，从而在流畅性和可操作性上极大地提升了综合体验。

后来推出的资料片Nazi Zombie Army引入了时下非常流行的丧尸题材和多人合作，再度丰富了游戏的娱乐价值。

即将于今年第2季度推出的《狙击精英3》（以下简称SE3）中，玩家依然扮演我们熟悉的大兵Carl Fairburn，不过这次玩家终于可以离开战火纷飞的柏林，回到4年前的北非战场。此时的Carl还没有被OSS（CIA前身）招募，作为美国陆军的王牌狙击手，他被“借调”到此时正独自抗衡纳粹的英军部队之中。这里也没有诸如V2火箭、原子弹之类的“大杀器”情报需要搜集，本作的主题将是表现狙击手在正面战场中的战斗形态。在战场范围扩大，战斗激烈程度提高之后，SE系列的低调与内敛是否会被火力全开代替呢？

答案当然是否定的，就像本作的军事顾问，前SAS狙击手Andy Thomoson所说的那样，狙击手最重要的技能是潜入，一个不会隐藏自己的狙击手，根本不可能让目标进入自己的有效射程。与前两作相比，本作每一个任务的地图将会扩大至少4倍，使得单个关卡都将具备小型沙箱（Sandbox）的特色。完成任务的路线和方式将变得更加多样化。同时，狙神Carl一旦暴露，迎来“过街老鼠”悲剧命运的可能性也将变得更大。

望远镜不仅能够让你在安全距离观察敌情，更重要的是Tag（标注）敌人，这样就能在潜入过程中通过图标的位置来预判敌人所在的位置和接下来的巡逻线路。在望远镜视角下，敌兵所持武器、状态（放松、怀疑、攻击）、距离和军衔，都可以通过不同颜色、形状，配有文字说明的图标一目了然。为什么SE3中的敌兵会有“军衔”这一属性，答案就是本作中敌兵的所有战斗行为都是基于军事化的团队AI（而不是像前作那样一听到枪声就开始无脑猪突）。“领导”的作用在于让团队的执行力更强，战术更加协调，更重要的是这些经验丰富的军官可以识破狙击手所惯用的战术。比如前两作中屡试不爽的利用炮弹爆炸声来给自己狙击枪进行“消音”，这招在他们面前就纯属雕虫小技了，他们不仅很快会发现你的藏身点，并且还能识破狙击手在外围所布设的诡雷。比“大盖帽”更加危险的是穿着一身普通士兵行头，但战场嗅觉更加敏锐的资深士官(NCO)，他们“大众脸”的外表，往往让你的斩首战术无从实施。

既然单枪匹马的Carl在本作中要挑战隆美尔不可一世的装甲铁拳，你自然要面对“步枪打坦克”这样一个历史性难题。虽然本作新增了博伊斯反坦克步枪和缴获的毛瑟13.35mm M1918防坦克枪这样的新式武器，但是指望扛着这些反器材步枪的老祖宗们就掀翻虎式坦克，这还是不现实的。即便是用来打轻型装甲车辆，也需要正确的战术。比如在Rebellion小组演示的一个Demo中，想击爆一辆Sd.Kfz.7型半履带车，玩家需要首发命中其头部的引擎，让这个时速高达50公里的家伙变成待宰的鸭子，再用13.97mm钨心弹头子弹引爆油箱。即便是手持普通狙击枪面对虎式坦克，你依然有瘫痪其作战能力的方法——如果你透过炮塔正前方观察窗一枪命中车长的话（当然整个二战中也没有一名盟军士兵能够做到这一点）。而在执行单人劫杀一整支运输车队的任务的时候，就更考验玩家的战术能力了——随意的打上一枪，那么最多只能击毙一辆卡车的驾驶员。而如果在车队通过狭长地带的时候让领头车辆停止前进，再引爆位于这条长龙后方的油料运输车，那么接下来等待你的就是喜闻乐见的火鸡射击大赛了。

SE3的难度设置依然友好，在Normal难度之下，开镜后系统会自动计算提前量和风偏信息，将此时的弹着点直接显示在分划板上，只要将这个红色的小圆点对准目标的脑袋，就能看到华丽的子弹视角（Bullet Cam）和弹头穿过人体时的X光特写效果。前作的杀伤评价系统依然存在，根据你每次击杀（含潜入过程中实施的体术攻击）的质量，游戏会给予不同的评价，对应一定数量的经验值（XP）。XP在本作中新增了购买狙击枪配件的用途，可以让改枪狂人们好好过一把瘾。

看到这里，也许您已经知道了为什么SE系列能够在专业狙击游戏无人问津的背景下持续推出3作，并成为具有一定影响力的小众品牌的原因。问题不在于“狙击”难以表现，而在于设计师是否可以将狙击手的作战特点，用各种经典动作射击类游戏已经成熟的子系统来进行表现，这也正是《狙击精英》系列的成功之处。P


与《狙击精英2》同期推出的《狙击手：幽灵战士》已经沦为了CoD狙击关的山寨货


体术攻击依然是安全的毙敌方式，只是在战场更加开放


此时扣下扳机，地心引力会帮你解决剩下要做的事情



梦想的开始，冒险的起点
传说中的欧美三大RPG

力量与魔法交织的永恒传奇
“魔法门”系列回顾

Discovery，探索与发现
“魔法门”系列游戏的魅力

魔法门10
革新与传承，颠覆与回归

你曾是正统，如今剑走偏峰
“魔法门”与“上古卷轴”

后记
魔法门，17岁

英雄无敌 魔法门

策划/本刊编辑部 执笔/莫格娜·黑杖

“魔法门”是一个具有独特魅力的游戏系列，它“独特”的意义在于，无论是在它诞生前，还是在它消逝的这段的时间内，均有不少（在设计理念和游戏方式上）雷同的作品，但都是形似而神非。“魔法门”系列的世界给予玩家的探索度是空前，也很可能绝后的，这包括一套完善的时间系统，整块大陆与不同地区间的风格设计，无论是前期还是后期都能让玩家以各种方式探索这个世界的旅行魔法，以及贯穿于整个世界中的探索奖励。它将探索世界的主动权完全交到玩家手里，“现在，去哪，干嘛”，想必很多玩家都曾站在驿站的门口，思考过这么一个问题。这个过程是让人满足的，因为你在这个世界中可做的事太多了，你需要确定的只是下一站的目的地。

梦想的开始，冒险的起点/传说中的欧美三大RPG

欧美有三大RPG——“巫术”（Wizardry，1981年）“创世纪”（Ultima，1981年）与“魔法门”（Might & Magic，1986年），之所以成为传说，是因为这三个系列都是诞生于上世纪80年代，具有悠久的历史，每个系列均有近十部正传作品，且前两个系列皆已寿终正寝，系列最后一部作品《创世纪9：升腾》（1999年）与《巫术8》（2001年）可能接触电脑游戏比较晚的玩家都无缘以见。而本文的主题“魔法门”系列也是九死一生，命悬一线，《魔法门9：命运之书》于2002年发售后，已有11年未推出过正统续作，只是依靠回合制衍生作品“英雄无敌”维持着这个品牌的延续。

巫术：什么叫学院派RPG

“巫术”系列的首作同样于1981年推出，由Sirotek兄弟所成立的Sir-Tech公司发行。事实上，本作早在1978年就已经制作完成了，直到Sir-Tech制作了精致的手册以及精美的包装盒后，才获得市场上的成功。由于“巫术”在开发过程中缺乏像“创世纪”系列的理查德·加瑞特这样的核心人物，因此整个游戏系列的故事连贯性相当牵强。但是，为什么它能成为与后者齐名的欧美三大RPG之一，被许多老一辈RPG游戏迷奉为经典之作呢？探其原因，“巫术”系列除了拥有开放的游戏探索方式，还有一套极其复杂且严谨的游戏系统，深具角色培养之精髓，使游戏的层面上升到“学院派”的高度。“巫术”的整个系列都具有这种学院风的游戏特色，一直延续到系列的最后一作《巫术8》。

默默开发中的《巫术8》不仅失去了美国的发行商，而且经历了无数的开发变化，制作公司也面临着倒闭的窘境，在相当一段时间内，《巫术8》的开发工作像是比任何慈善活动都要有爱心。2001年，《巫术8》终于发售，在图像效果方面与时俱进，采用了全3D的新引擎，但是在游戏方式上没有向主流游戏妥协，仍然使用回合制战斗方式，在人物创建、发展方面也是一丝不苟，种类繁多的技能和让人眼花缭乱的各项数值足以让新手玩家望而却步。这既是学院派RPG的门槛，也是学院派RPG的魅力，花得起精力与时间，它就是值得你去研究的经典之作。这对制作公司的影响也是深远的，虽然《巫术8》获得了媒体的一致好评，但销量却不尽人意，Sir-Tech公司在1998年关闭了北美总部，在《巫术8》发售两



1.欢迎来到“巫术”的世界，请按下“开始”按钮
2.还记得吗？完全文字化的界面
3.《巫术8》，经典的绝响，此后由于在日本市场仍旧受到欢迎，系列有大量只在日本发行的衍生作品
4.学院式RPG的最终形态
5.《创世纪》，不列颠大陆的传说由此开始
6.《网络创世纪》简陋的图形下展现了网游最精华的元素













7.《创世纪9》是一款失败之作，为系列划上了不完美的句号
8.致力于游戏事业的“不列颠之王”理查德·加瑞特终于在现实中结婚，祝福他们
9.“魔法门”系列在系列初期就有着无比庞大的世界规模
10.“魔法门”系列到游戏后期总是会出现科幻元素
11.因为开发周期的赶工，《魔法门9》的质量也是不尽人意
12.乔·范·坎赫姆（右）近照，最近的消息来自他领导EA旗下的Victory Games，又戏剧性地和“命令与征服”一起归于沉寂

年后关闭了加拿大分部。“巫术”是第一款大型的CRPG（电脑角色扮演游戏），它所设定的完整系统对《冰城传奇》（The Bard's Tale）和“魔法门”两个游戏产生了巨大的影响，有人甚至称前者为“图形化巫术”。

创世纪：我们创造了世界

“创世纪”系列的首作“第一黑暗纪元”（The First Age of Darkness）是创始人——拥有“不列颠之王”（不列颠Lands of British是游戏中的主大陆）之称的理查德·加瑞特（Richard Garriot），在迷宫游戏Akalabeth的基础上演变而来的。迷宫探索也成为传统欧美RPG的主要特色之一。“创世纪”系列有着浓厚的类中世纪幻想风格，是三大RPG中最贴近中世纪生活的，同时又有多重宇宙、宇宙飞船以及机器人等科幻元素，类似的设计也存在于“巫术”与“魔法门”系列中，可以说是这三大RPG通用的背景设定。“创世纪”系列的画面、音效以及游戏操作在每部作品中都有巨大的进步。但不变的是对现实性的追求集中创造一个当时技术下允许的游戏世界。它的游戏世界是丰富多采，活泼有生气的，从不局限于讲述一个故事。“创世纪”系列为角色扮演游戏带来了两个重要的概念：一是道德对于角色发展的影响，二是高度的互动性。在《创世纪4》中，主角首先必须成为道德上的圣者才能完成最终的目标，玩家在旅途上会遇到许多道德方面的选择，而不只是简单地一路杀到底。《创世纪7》更是史无前例地加入了大量与主题情节无关的内容，例如游戏中的NPC会按自己的习惯行事，玩家可以按照食谱上的配料焙烤面包等等，这些设计对于其后的RPG有着深远的影响。

“创世纪”系列在大名鼎鼎的网络游戏《网络创世纪》（UO，Ultima Online，你也许没玩过，但你一定听说过）后达到顶峰，系列的最后一部作品《创世纪9：升腾》于1999年推出，距上一部正统续作推出已有5年时间，再加上《网络创世纪》的盛名以及1998年的欧美RPG复苏风潮（这股复苏风潮还是由《魔法门6》所带领的，这是后话）的余温影响下，使得玩家对这款作品寄予了莫大的期望。然而结果却是，希望越大，失望也就越大。3D化新引擎下的《创世纪9》Bug奇多，简直已经到了无法正常游戏的地步，游戏的操作也是让人不堪忍受，动作元素的加入不但没让本作变得流行，反而变成了让老玩家也难以接受的四不像。接下来打算以网络游戏为特色的《创世纪X：奥德赛》（Ultima X：Odyssey）遭受夭折的命运，制作组Origin Systems于2004年被EA解散。“我们创造了世界”（“We Create Worlds”）这句话曾是Origin Systems的名言，如今已与不列颠大陆成为玩家心中的历史了。

魔法门：青出于蓝而胜于蓝

与上两个系列比起来，1986年发售的《魔法门：心灵圣地之谜》（Might and Magic Book One：The Secret of the Inner Sanctum）算是后辈，但俗话说，青出于蓝而胜于蓝。“魔法门”不但拥有这两大RPG的特色，还将“探索”的乐趣发挥到最大，迷宫的地形之复杂，令人叹为观止。其创始人乔·范·坎赫姆（Jon Van Caneghem，简称JVC，国内玩家喜欢叫他“祖师爷”）是和理查德·加瑞特一样是具有传奇色彩的游戏制作人。说起来，这两人的开发理念也很相似，都是以开发规模庞大、极其拟真的游戏世界为出发点（且喜欢在古典的世界中加入未来元素！这点前文提及过），乃至于觉得网络游戏才是实现完整世界构建及自己宏大理想的终极目标。理查德·加瑞特创造了不列颠大陆，乔·范·坎赫姆则建立了

恩洛斯大陆和埃拉西亚大陆。

“魔法门”系列拥有无比辽阔的游戏世界和线索重重的情节，再次让人们深陷其中，还在于它第一次尝试将“第一人称”运用到广阔的游戏世界中去，第一个拥有充满了隐藏事件和遭遇战的无比巨大的世界。游戏的世界中有那么多可以探索的地方，那么多可以完成的任务，那么多要解决谜题，那么多要绘制的地图。要知道，那还是自动地图诞生前的时代。按照“魔法门”系列的背景，1～5代是个完整的故事，6～8代的故事发生在同一个星球上，有着事件和地理之间的因果变化。系列的第9部作品在2002年4月发售，以一个全新的星球作为系列真正3D化的起点。

然而，令人无比惋惜的是，就在《魔法门9》刚刚发售不久后，NWC小组被它的东家3DO裁掉了三分之二的员工。次年，申请破产保护的3DO将其名下的游戏拍卖出售，最终法国育碧公司以130万美元的价格买下了“魔法门”系列以及“英雄无敌”系列的版权。在这之后，育碧采取外包开发的方式，授权俄罗斯的Nival开发“英雄无敌”的续作，授权法国的Arkane开发第三人称动作游戏《魔法门之黑暗弥塞亚》（Dark Messiah），授权加拿大的Capybara Games开发了NDS游戏《魔法门之英雄交锋》（Clash of Heroes）。而让玩家苦苦等候的“魔法门”系列正统续作RPG——《魔法门10》终于在12年后的今天推出。《魔法门10》不仅代表“魔法门”系列的正式回归，还意味着传说中的欧美三大RPG并没有消亡，借着新生的《魔法门10》，重载希望，以焕然一新的面貌和怀旧复古的旗号续写“魔法门”系列和三大RPG的历史。

新的篇章，等待着你，以及那些和我一样守候了12年的玩家，去开启。

Discovery，探索与发现/“魔法门”系列游戏的魅力

“魔法门”是一个具有独特魅力的游戏系列，它“独特”的意义在于，无论是在它诞生前，还是在它消逝的这段时间内，均有不少（在设计理念和游戏方式上）雷同的作品，但都是形似而神非。“魔法门”系列的世界给予玩家的探索度是空前，也很可能绝后的，这包括一套完善的时间系统，整块大陆与不同地区间的风格设计，无论是前期还是后期都能让玩家以各种方式探索这个世界的旅行魔法，以及贯穿于整个世界中的探索奖励。它将探索世界的主动权完全交到玩家手里，“现在，去哪，干嘛”，想必很多玩家都曾站在驿站的门口，思考过这么一个问题。这个过程是让人满足的，因为你在这个世界中可做的事太多了，你需要确定的只是下一站的目的地。











1.系列传统之一——喝井水，有可能增加你的属性，也有可能让你中毒
2.隐藏任务——方尖塔，需要玩家探索每一块游戏区域中较隐密的地方
3.“扒”到神器时的激动心情，难以言喻
4.剑与魔法的世界里怎么能少得了龙？你在“魔法门”中遇到的不是一只或几只龙，而是一群或成群的龙……
5.水系宗师住所，没点本事还真到不了











6.美丽而神秘的恩洛斯大陆，对冒险者有着致命的吸引力
7.令人叹为观止的坟兰神墓，先民的遗迹
8.探索“黑摩尔城堡”的壮观场面，各系攻击魔法，各种负面效果扑面而来……
9.我真的忘了它在哪了——这样的任务介绍让人有些哭笑不得，但是却更能激发玩家的探索欲望
10.当主线任务不知道如何进行时，可以去请教先知，问题是先知住在哪同样是个谜……

车船时刻表，各个技能专家及大师的住所，这应该是玩家们在做“魔法门笔记”时的必记录项目。这本身也是一种探索的过程，有时候笔者就呆在一座小岛上，从日出到日落，只为看看船只明天将带我去何方，是否是一个我从未去过的陌生城市或岛屿，充满了未知。设计者巧妙地将剧情任务与游戏中的大陆各板块相穿插，使得玩家可以自由活跃在每个区域中，而不是在各地划分任务。带着一身任务满世界跑，这种感觉那是相当的美妙。有的任务还有时间概念，比如《魔法门6》中马戏团任务，马戏团就像吉普赛人一样游历不同地方，如果你错过了时间与地点，只有等来年才能去找顽皮的尼古拉斯王子了。再比如“方尖塔”这种有些彩蛋性质的贯穿游戏始终的任务，需要玩家探索每一块游戏区域中较隐密的地方，最后还需要在特殊的时间在一个特殊的地方，才能获得最终的奖励（往往是大量的金币和几件神器），游戏中真实的时间制得到了很好的表现。另一方面，随着游戏时间的流逝，玩家角色的年龄也会增长，年龄越大，力量、速度等属性都会下降，而智力会上升。年龄超过80，会在夜间睡觉时死去，这些细节设定都让玩家感觉仿佛生活在那样一片大陆上。

一些顶级的技能宗师常常住在徒步难以到达的地方，玩家往往需要跋山涉水去拜访他们。比如水系魔法大师住在远离城市烟火的孤岛中心，空气魔法宗师住某个需要飞行才能到达的高塔上。找到他们并学会技能的那一瞬间，“魔法门”系列标志性的金币声随之一响……那种心情真是跟在龙身上扒出神器一样，让人激动不已。话说，“扒龙”也是系列特色之一，甚至有的玩家专门制作了“扒龙软件”。没有哪个冒险者在剑与魔法的世界不想见到龙，并与之一战的，那才是史诗级的战斗，其掉落的装备有可能是玩家梦寐以求的神器或宝物，这也是对玩家冒险精神的最佳奖励。玩家在游戏中能与龙战斗已是游戏中后期，随之出现的还有另一类强大敌人——泰坦，泰坦的即死魔法会让中招的队员马上变“坟墓”，是不少玩家的噩梦。泰坦同样会随机落掉神器，遇到龙和泰坦不“Save & Load”到关键神器的玩家不是合格的冒险者。游戏中的神器不但属性逆天，还带有传奇色彩，以亚瑟传说和希腊神话中的人物为神器命名已是系列传统，而另一个玩家不怎么愿意接受的传统是——玩家只能拥有13件神器，无论是卖掉的也好，箱子中的也罢，只要是拾取过的都算入其中（任务奖励不算）。

“魔法门”的世界很大，这不仅仅是指的地图大小，而是世界的饱满度。现在一些号称地图有多大多大的开放式游戏，看上去很美，玩起来却很空。有的游戏地图再大也只是一个地区或是一块岛屿，而“魔法门”的每一作带给你的都是一个完整的世界，比如最著名的“恩洛斯大陆”，北方是冰天雪地的白帽镇，西方是在战斗后沙漠化的甜水镇，东方是以浓雾岛为核心的岛屿群，南方则是玩家冒险的起点——鸟语花香的新索皮格。在《魔法门7》中还有着天堂与地狱的善恶路线设定，玩家可随着剧情上天入地，与天使为友，与恶魔为敌，或是……反过来。每一个地区都有着功能健全的城市以及数目极多的野外敌人（“流星火雨”和“末日审判”也许就是为此而生），还有着与地区特色和传说相结合

的地下城，也就是我们常说的“迷宫”。

RPG起源自战略游戏，为了增加游戏的可玩性而引入了迷宫，是制作者本着不让游戏过程太“单调”的原则而设计出来的情节，然后演化成无穷尽纯粹的迷宫，最后人们把纯粹的迷宫搬上了PC平台，迷宫从此成为CRPG的特色之一。在老一派的CRPG中，迷宫通常做得又大又深，再搞点暗门之类的东西，让玩家轻易走不出去或找不到藏在里面的物品，这也体现出制作者的一片苦心。“魔法门”系列的迷宫可以说是CRPG中最具有代表性的了，其迷宫的规模及复杂程度可以说是史上之最，制作组还请来了专业建筑师为游戏迷宫的设计出谋划策。迷宫的场景设计也十分多样化，比如神秘的庙宇、阴森的洞穴、庄严的城堡等等，使得玩家在迷宫中的探险与户外一样丰富有趣。

《魔法门6》的终极迷宫——维兰坟墓让许多玩家都望而却步，没有充分的准备（游戏中的）和大量的时间（现实中的）谁也不敢贸然闯入这个先民（Ancients）留下来的遗迹。灵活地运用“时空道标”魔法是降低迷宫难度的关键，在遇到打不开的门前或比较大的岔道前设个道标，等打开机关或拿到钥匙后就可以立刻返回，减少了不少走回头路甚至因迷路而在原地打转的时间（“时空道标+神庙”也具有重要的战略意义，笑），再次体现了旅行魔法与探索过程相结合的独特魅力。如果说维兰坟墓是以地形的复杂程度而著称，那么“黑摩尔城堡”则是因怪物的强度而让玩家闻风丧胆。密密麻麻的死神和眼魔，对你施展“解除魔法”（没有了“魔力神眼”和“光明之火”比没有了各种防御魔法更令人难受）的同时给你游戏中最全的负面状态，五彩缤纷，群魔乱舞，那场面真是极其壮观——什么是挑战？这就是挑战！让你在战斗的过程中背脊发凉，却在此时此刻，回忆的过程中会心一笑。

由此可见，“魔法门”是个复杂的游戏，但在某些方面，它又是一个简洁到极致的游戏。首先体现在游戏的任务说明，极其简洁的一段话，模模糊糊告诉你需要去的地点，有可能连地点都不会告诉你——“啊，我把它放哪了？我自己都不知道啊！”根本不像现在的RPG一样有对话树系统让你对任务的背景、人物、地点等反反复复问个透彻。没有任务指示器，也没有快速旅行功能，一切都需要玩家在探索地图的过程中自己去发现。也许你在野外闲逛的时候，忽然发现原来苦苦寻找的某个迷宫的入口就在此啊。相信每位“魔法门”玩家都会享受这种探索与发现的过程——除了时空道标，我们不需要任何形式的即时传送功能。游戏的任务数量也很精简，无论是主线还是分支，往往是一个任务就是一个迷宫。像跑腿、打怪这种现在司空见惯的“支线任务”在游戏中是看不到的。战斗系统也是简洁明了，一目了然。除了人物的基本属性就是技能，无论是魔法技能还是生活技能都划分为技能，统统花费技能点数。没有什么繁杂的数值让你需要多方面的考虑。“魔法门”不是一款注重与NPC互动的游戏，众所周知，NPC在这款游戏中的存在只是一个功能性的“物品”。你不需要考虑NPC的好感度啊之类的问题，也不会有相关对话。带上某个NPC去旅行只是为了让你获得或增强某些技能。在人物升级界面中，你的方向就是战斗和金钱——简单，有效。随着技能等级的提升和装备的改善，游戏的战斗也是越来越容易，哪怕是龙和泰坦这样强力的敌人，也吃不了几发“钢镖齐射”。纯粹杀戮的快感，这就是游戏后期战斗的乐趣所在。

很明显，设计者乔·范·坎赫姆（Jon Van Caneghem）的意图是想将一个活生生的世界展现在玩家面前，以第一人称的世界让玩家尽情地探索，这就是“魔法门”系列的最大魅力。



11.每当遇到怡人的景色，总忍不住驻足观赏，感叹游戏中的美好

你曾是正统，如今剑走偏峰/“魔法门”与“上古卷轴”

比起三大RPG的命运多舛，后起之秀“上古卷轴”（The Elder Scrolls，1994年）已发展成为多平台，销量最高，最负盛名的欧美RPG。其开发商Bethesda原是做篮球、曲棍球等运动游戏的，根本没有RPG开发经验。当“上古卷轴”的制作人Ted Peterson和《巫术7》的开发团队谈到他正在制作一款RPG时，切实受到了后者的嘲笑（前面说过，“巫术”系













1.“上古卷轴”系列曾是欧美RPG的资历尚浅的后辈，如今已成为同类游戏争相模仿的领头羊
2.从《上古卷轴3：晨风》开始，画面正式成为系列的卖点之一
3.“上古卷轴”系列以更偏向于动作游戏的战斗方式赢得了更广泛的玩家群
4.明确的任务指示器让任务成为点对点的运作方式
5.《魔法门10》新引擎下的索皮格，画面效果令人满意
6.回合制+走格子，《魔法门10》是一款向系列3～5代致敬的作品








7《魔法门10》是一款复古到骨子里的游戏，就连野外行走也是“走格子”
8.魔法之门再次开启，“起航，出发了！”
9.《魔法门10》，是传承，是回归，是复古，是缅怀
10.昼夜系统在《魔法门10》中得以继承，只是变化时间稍快
11.《魔法门10》的游戏风格，更倾向于《巫术8》的学院派
12.曾经的青山绿水，在《魔法门10》中再一次感受

列是一款学院派的RPG，觉得一款缺乏经验和老玩家支持的新生动作RPG不会成功也在情理之中）。时过境迁，想想现在“上古卷轴”与“巫术”系列的截然不同的境遇，也体现了游戏市场的变迁和玩家口味的改变。不得不说，Bethesda在开拓市场和迎合玩家方面很有一套，他们复兴了欧美传统RPG和“辐射”系列，光是这点就足以让人称道。

“上古卷轴”系列有着欧美传统RPG的明显特征，例如第一人称视角，庞大的游戏世界，自由开放的游戏方式等等。随着系列的发展，制作组很善于抓住潮流玩家的心理，并运用于游戏设计中。首先就是图像效果，以往的欧美RPG，比如“魔法门”系列，往往讲究的是游戏内涵，在图像方面总是落后于时代，而“上古卷轴”系列在宣传初期就会以图像作为卖点，尤其是三代和四代，其图像品质也确实是出类拔萃，吸引了大量轻度玩家和非RPG玩家，也使得玩家在探索时更能获得身临其境的感觉。

“上古卷轴”的战斗方式更偏向于动作游戏，并加入了第三人称视角的可选模式，游戏系统也是简单明了，没有过多数值和技能上的约束。这让一些动作游戏爱好者和第一人称视角不适应症患者也能很好的体验游戏（题外话，这让论坛上出现不少有关这游戏“手感/打击感太差”之类的言论，其实我们玩RPG的，从未有“手感”这一指标）。针对游戏中庞大的地图和任务线，为玩家提供了快速旅行和任务指示功能。地图上的地点只要去过一次，以后就可以随时传送。选择不同任务会在地图上生成闪光点，向玩家准确指出该任务的目的地。如此方便且人性化的设计，带来的是更广阔的玩家群。游戏中还有一些锦上添花，但同样令玩家们喜闻乐见的设定，比如购买及装修自己的房屋，成为公会首领拥有自己的城堡，等等。可以说，“上古卷轴”中的种种设计都很符合游戏界的潮流，它虽然有着古老悠久的血脉，却拥有时尚且吸引人的外表。它还有一个更重要的意义：在传统RPG青黄不接的年代，是它站了起来，一枝独秀，并代领了以“两个世界”为首的一批“上古卷轴观感”的游戏。“上

古卷轴”的成功，可以说是必然的。

好评还是钞票，妥协还是坚持？

在这样一个环境下诞生的《魔法门10》，是怎样的呢？除了画面与时俱进外，游戏中的方方面面都渗透出一股令人难以抗拒的怀旧风。战斗方式是充满战略性但节奏缓慢的回合制，移动方式是上世纪80年代的特定产物——走格子，它不但没有紧跟“上古卷轴”的脚步，甚至没有将目光放在系列中最成功的《魔法门6》，而是采用了类似“魔法门3、4、5”以及《巫术8》那样的游戏方式，成为最正宗的复古风游戏。这也意味着，制作组可能不是以市场为主要目标，《巫术8》的叫好不叫座大家已经看到了，毕竟是落后于时代的作品，不是所有新生玩家都会领你这份情的，我相信《魔法门10》的制作者不会不明白这一点。从一开始他们就打复古风招牌，几乎是为“Old School”玩家量身定制的收藏品一样，意义非凡。尤其是在“魔法门”系列沉寂了这么多年后，这款正统续作以坚定的姿态告诉你，我，传承，回来了。

需要说明的是，笔者在这里并不是说“上古卷轴”不好，相反，笔者同样是一个不折不扣的“老滚迷”。只不过，“上古卷轴式”、“上古卷轴观感”的游戏，我们已经有了最好的“上古卷轴”以及它的若干克隆版。我们还需要更多吗？也许，但至少不是“魔法门”。我不想看到所有的“传统RPG”都变成一个模式，一个时尚的模式。当你希望体验怀旧风的游戏，希望重温往日游戏的感动，希望有种游戏能够守住一片天空，哪怕很小，作为有如此期望的玩家，你也会去支撑。我们很欣慰地看到《魔法门10》并没有成为一款随波逐流的游戏。

我和你一样，也喜欢“上古卷轴”，喜欢“GTA”，喜欢“孤岛惊魂”（Farcry），但看到“古墓丽影”的最新作成为一款时尚的大杂烩时，我的心情是复杂的。我赞许它的品质，但我无法接受它冠以“古墓丽影”的名号。我想念以前“走格子”的劳拉，有着过关概念的关卡设计，在我心中，那才是独一无二的《古墓丽影》。不同风格的游戏，百花齐放，对于玩家来说，绝对是莫大的好事。国外某些玩家在体验了《魔法门10》的试玩版后，都作出“《魔法门10》的出现根本不会影响到《天迹》以及接下来的上古卷轴续作”这样的评论，笔者也是这么认为。虽然它们师出同门，但却是两款截然不同风格的作品。现在，感谢制作组的坚持，时尚，还是复古，选择权在于你。至于我，很贪心，两个都想要。时值《魔法门10》上市之际，让我再一次体验，不一样的“魔法门”。

力量与魔法交织的永恒传奇/“魔法门”系列回顾

魔法门：心灵圣地之谜（Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum，1986）

“魔法门”系列的首作诞生于1986年。当时的New World Computing（下文简称NWC）还是间名不见经传的小公司。那一年正是RPG的巅峰时期，《创世纪4》《巫术3》《冰城传奇》《飞轮武士》等等脍炙人口的游戏都出现在这个年代。创始人乔·范·坎赫姆（Jon Van Caneghem）本身就是一名“创世纪”和“巫术”迷，他对这两个系列赞不绝口，并想亲自开发一款这样的游戏。他一个人兼程序员、美工、音乐、地图和谜题设计等工作，在1986年的圣诞节推出了这款游戏，以优秀的品质为NWC打响了名号。

首代已经完全具备了“魔法门”系列发展成熟后的一切元素，包括第一人称视角、小队探险模式、不同种族、阵营，第二技能、近百种魔法和怪物以及可自由探索的开放世界。不过初代不具备自动地图功能，这意味着玩家需要手工绘制地图，大约要用50张绘图纸，可见其地形之庞大。

“魔法门”系列的背景故事起源于浩瀚无边的遥远宇宙，在那里，一群不为人知的生命形式被称做“先民”（Ancients）。他们在各个星系中制造“小宇宙”一般的人造生物圈体系，支持生命发展，创造文明世界。后来，先民和不明的恶魔种族陷入长期战争，由于受到混乱力量的攻击，先民失去了很多星球的控制权，通讯、运输等技术都受到了影响。为了确保各个星球处于其所在星系中正确的位置并正常运行，先民开始向这些星球委派守护者（Guardians）。其中有一位名叫席尔顿（Sheltem）的被委派到了特拉（Terra）星球，但他却突然跑掉了。原来逃跑了的席尔顿来到了瓦恩（Varn）星球，杀死了国王阿拉玛（Alamar）并取而代之。一队本来希望调查该星球上的圣地秘密的冒险者们意外发现了这个真相，意识到自己的伪装露出了马脚的席尔顿，在其真面目被揭穿之前利用时空隧道逃之夭夭，一代的剧情就此结束。

魔法门2：异世界之门（Might and Magic Ⅱ：Gates to Another World，1988）

初代的成功使得续作的开发工作非常顺利，两年后推出的《魔法门2》在画面和声光效果上都提升了一个层次。比起前作的纯文字叙述，《魔法门2》不但加上了敌人的图片，而且队伍状况、能使用的指令也全部显示在画面上，一目了然。走在原野上可以看见青山白云，钻进地下城要点起火把才能勉强看到路，尤其是大尺寸的3D画面，毫无疑问是当时RPG中最杰出的。《魔法门2》的3D视角占了整个画面的三分之二，而且无论是城里、野外、地下城，全部都以3D视角显示。只要施个法术“巫师之眼”，画面右上角就会显示出精巧的鸟瞰图。这些如今看来稀松平常的设计，当时可是让人感动不已的创举。最大的改进，是终于有了自动地图。玩家终于不必自己画地图了，可以抛开纸笔尽情享受冒险解谜的乐趣。从那时起，所有的欧美RPG都把自动地图作为一项基本功能。

《魔法门2》还创造了许多流传后世的设计，例如佣兵系统就是从《魔法门2》开始的。大部分的制度一直沿用至今，虽然一直有些变革，但是基本概念仍然是相同的。系列的剧情也从本作开始强化，在用户手册里就花了10页左右描

述故事背景。承接上作结尾，席尔顿逃跑用的时空隧道把他带到了克罗恩（Cron）星球，他改变了这个星球的航道，使它一步步飞向本星系的恒星。为了避免席尔顿对这个星球造成创伤，冒险者6人小队一路寻找他的踪迹，还要穿梭时空回到过去，探寻事件的来龙去脉。游戏的最后在一座小岛上发现了他的踪影，不幸的是，席尔顿同志又逃跑了。

魔法门3：幻岛历险记（Might and Magic Ⅲ：Isles of Terra，1991）

1991年推出的《魔法门3》于内于外都是一款超水准的作品，以至于有不少玩家认为它是系列中最优秀的一代。这一代之所以评价很高，与它谜题的丰富分不开，本作是公认谜题难度最高的一作，常常令你绞尽脑汁。而当你想出答案时，又觉得顺理成章。本作也是可控制人物的历史之最——玩家不仅可以创建6个人物，还可以再招募两个佣兵，所有8个人物的职业和装备完全由自己分配控制。本作在操作界面上也大幅加强，加入鼠标操控的设计，完美实现了键盘+鼠标的流畅操作方式。更厉害的是，在当时不到4M的容量内，居然在片头有将近2分钟的全程语音，通过PC喇叭就能100%准确播放，这在PC286的年代简直是不可想象的。

在本作中，仍处于逃亡中的席尔顿跑回到了本应由他驻守的特拉星球，继续他的疯狂活动。当玩家破解了席尔顿设下的种种谜题机关后，最终会来到星球的中心——两艘太空船。从船中的航行记录及主电脑的信息，大略知道了席尔顿的真实身份，同时也知道了另一个来自异星的守护者——克拉克（Corak）也在追击席尔顿，但不幸被困在飞船中。此时席尔顿已经启动一艘飞船逃离，玩家紧急启动另一艘飞船，和克拉克一起追了上去。最后，席尔顿的太空船顺利地在西恩（Xeen）星球上降落了，而克拉克则在着陆时遇到意外而被困住了，最倒霉的是我们的冒险者，偏离了航运轨道，在宇宙中消失了。

魔法门4：星云之谜（Might and Magic Ⅳ：Clouds of Xeen，1992）

在这一代，“魔法门”系列迈出了创新的一步，它将系列的两款作品——《魔法门4》和《魔法门5》巧妙地融为一体。这两款游戏均可以独立游玩，有各自的剧情和任务。4代的冒险是在西恩星球的星云界展开，5代则是在西恩的下界——暗界展开。当玩家同时安装时，安装程序会把这两个游戏合并成为一个新游戏，形成一个完整而又特别的西恩星球，并且还多了一些必须跨越两个世界才能完成的任务，最重要的是游戏还会因此多出第三种结局。两个世界上都有很多旅行用金字塔，可以把冒险者带到另一个世界去，这对于当时的游戏来说，是前所未有的创新。



1.早期NWC的标志，同样与龙息息相关
2.游走在《魔法门》一代的城镇中
3.首次见到蓝天白云时的激动，你还记得吗？
4.古老的战斗画面，仍采用指令输入控制
5.中了异常状态别忘去神庙治疗
6.加入了鼠标的操作方式可让玩家自由探索
7.“魔法门”系列独特的训练场升级系统
8.不可一世的西恩王，不死生物的首领
9.恶魔与魔鬼，每作都会遇到，你永远的敌人













10.《魔法门5》的VGA画面令人眼前一亮
11.每个RPG的旅馆里都会有一名红发女招待
12.新索皮格镇，冒险的初始之地
13.在游戏后期，玩家迫于无奈释放了阿基巴德
14.选择了黑暗路线后，队伍中的巫师将变成巫妖……
15.《魔法门7》新增十分受玩家欢迎的小游戏“魔幻牌”

在本作中，首次将语音运用到游戏的方方面面，音质也好了很多，非常清晰。当玩家采到稀有矿石，可以请人打造成强力盔甲，甚至还可以拥有属于自己的城堡。谜题的难度则有所降低，基本都会有提示。

游戏剧情紧接3代，席尔顿来到了西恩星球，克拉克在降落时由于碰撞而启用粘滞力场，结果自己也被封锁在内。席尔顿想把西恩星球改造成飞向其他星球的移动基地，所以笼络了各种怪兽为他效劳，并派出手下大将——一个自称“西恩王”（Lord Xeen）的不死系怪兽前往星云界驻扎。他滥用机械技术、破坏了星球原有的元素平衡。玩家的目标就是消灭这个魔王并修复星球。而当玩家打败了它正准备庆祝的时候，席尔顿的影像突然出现，真是阴魂不散的幽灵啊。

魔法门5：黑暗魔军大反扑（Might and Magic Ⅴ：Darkside of Xeen，1993）

在5代游戏中，VGA的画面更精致，把VGA模式的机能发挥得淋漓尽致，主要的改变是将画面解析度提升为256色。高解析度的画面的确让游戏增色不少，无论是人物肖像、怪物的动作甚至花草树木，都远比《魔法门3》进步许多。

西恩星球的星云界平复之后，五代随即在暗界展开，和以前一样，席尔顿继续伪装国王阿拉玛的身份在此作恶。他征服了世界，招降了怪物。玩家为了修复错乱的星球而完成各式各样的任务。后来，冒险们发现了失事坠毁的克拉克太空船，把他解救了出来。为了最终的胜利，队员们找来了灵魂之盒。通过这个“容器”，玩家把克拉克偷偷带进了席尔顿的城堡并与之决战。本作有着一个令人吃惊的好结尾，其质量远远超过“魔法门”系列中的其它作品。结尾处是一个全动态的电影，在到达了席尔顿的老巢后，你会看到克拉克的身体从灵魂之盒中跳出来，对席尔顿进行各种魔法攻击，直到克拉克被击败，当席尔顿以胜利者的姿态要求克拉克投降时，英雄以极大勇气拿出了自己的终极武器——启动自毁程序与敌人同归于尽。这段编排精密的全动态全语音电影非常令人难忘，为系列1～5代的故事划上了一个完美的句号。

由于即时战略类和第一人称射击类游戏的兴起，像“魔法门”这样的传统RPG开始陷入低潮区，有人甚至认为RPG已死。NWC公司被3DO收购，推出了以“魔法门”的世界背景为基础的回合制战略游戏——“英雄无敌”，而“魔法门”系列的正统续作在长达5年的时间间隔后才推出，这似乎与《魔法门10》的境遇有些相像？虽说后者让我们等待得更长……

魔法门6：天堂之令（Might and Magic Ⅵ：The Mandate of Heaven，1998）

很多玩家对“魔法门”系列的认识都起源于此代。《魔法门6》可以说是一款划时代的巨作，使其诞生的1998年成为RPG复兴之年。它拥有全新的故事剧情、全新的3D引擎、全新的操作模式，对于整个系列来说也是一款里程碑式的作品，其后的7、8代都一脉相承。用乔·范·坎赫姆的话来说，“做RPG比做FPS困难多了，因为你需要先做出一个《雷神之锤》，然后再开始真正的RPG制作。”

由于采用了全新的3D技术，《魔法门6》的地图不再像以往那样由一块一块的方格拼凑而成，而是像第一人称射击游戏一样以3D模型来表现。因此，玩家在游戏中可以360度转动、抬头低头、奔跑跳跃，甚至跋山涉水，用魔法飞行。恩洛斯大陆的地形相当复杂，有高耸的山丘、茂密的森林、清澈的河流、荒凉的沙漠，加上黑夜白天的光影变化，《魔

法门6》所营造的画面效果实在令人感动不已。在崭新的外貌下，“系列的精神依然表现得淋漓尽致。广大的世界，繁多的任务，甚至连4、5两代取消的佣兵制度也再度出现了。

“魔法门”的故事由一个新的行星开始。它被称之为“Colony”，意即“殖民地”，故事的发生地“恩洛斯”是该星球上的一块大陆，还包括7代中的“埃拉西亚”大陆和8代中的“贾达密”大陆。罗兰德国王在一次与恶魔的战斗中被抓走了，而凯瑟琳女皇前往埃拉西亚参加父亲的葬礼，现在的恩洛斯只剩下他们的小儿子——尼古拉王子。我们新的冒险队伍，则是一群来自在甜水镇被摧毁之时，诈死逃脱的战士（如果玩家在游戏中全军覆没，会在初始城镇复活，并出现“你再次诈死！”的字样，十分有趣）。对恶魔的入侵一无所知的冒险者们发现了一个新的宗教——羊鸣教和宫廷中的叛徒有着不可告人的勾结。他们遵照老师的指点，联络四处的领主，完成他们的任务，以求得到接见恩洛斯神使的授权。最终，玩家铲除了叛徒，并为神使找到了被阿基巴德偷走的记忆水晶恢复了神使的记忆，其实神使就是先民派来的“守护者”。神使指点冒险者们找到了控制体以进入星球的控制中心，得到了消灭恶魔所必须的由先民制造的能量武器（其实就是大名鼎鼎的榴弹枪），消灭了恶魔女王，拯救了恩洛斯大陆。而玩家迫于无奈释放的阿基巴德，在游戏结尾发出猖狂的笑声……（“我还会回来的！”）

魔法门7：血统与荣耀（Might and Magic Ⅶ：For Blood and Honor，1999）

《魔法门7》的改进主要在于增加了可选种族，对职业和技能进行了具体的划分，比前作更合理，还增加了“宗师级”技能等级。玩家这次可以选择光明路线或黑暗路线，分别有不同的任务线和结局，这还意味着玩家只能从“光明魔法”和“黑暗魔法”中选择一种，比如在前作中非常吃香的“三巫一牧”组合，在7代中走黑暗路线才能真正发挥出其威力。值得一提的是本作新增的小游戏“魔幻牌”深受玩家青睐。本作在任务的数量和迷宫的难度上均有所降低，赶工痕迹还是很明显的。

还记得在《魔法门3》结尾时消失的8名冒险者吗？他们的飞船在外海中坠毁了。其实在7代开头动画中从海中上来的“外星人”就是他们。上岸后这八人发生了矛盾，四人希望制造一个时空门，重新和先民取得联络。而另外四人则希望建立武器生产基地，利用高科技征服世界。他们最终不欢而散，分别前往了布拉卡德和迪雅。此时，阿基巴德已经取代了在《英雄无敌3：埃拉西亚的光复》中被击败的旧亡灵族的权力机构，成为了新国王。玩家作为一队冒险者应邀参加一个寻宝大赛并赢得了哈蒙代尔城堡，但多年的战乱使城堡残破不堪。为了修理，玩家又帮助了矮人族战胜强敌，此举证明了玩家的实力。作为一股新势力，玩家被牵扯到了人类与精灵的斗争中。后来，负责调解人类和精灵冲突的仲裁人心脏病发死了，玩家需要从布拉卡达和迪雅的候选人中选一名作为新的仲裁人，选前者即是光明路线，后者是黑暗路线。

魔法门8：毁灭者之日（Might and Magic Ⅷ：Day of the Destroyer，2000）

《魔法门8》也是新瓶装旧酒，仍采用旧引擎制作，各方面改动不大，不少玩家认为此作只能算是《魔法门6》的资料片。各大媒体对本作的评价都比较低，认为此作不思进取，流程也更短了。

游戏开始后，冒险者作为黑暗精灵商队的雇佣兵，随队伍来到了匕伤群岛。由于火山爆发，连接群岛间的桥梁都被毁灭了。玩家必须及时想办法从哪里逃出去，向大陆的领导者——黑暗精灵商会报信，想办法解决问题。在向Alvar的黑暗精灵证明世界面临毁灭的事实后，冒险者们又四处奔波联合大陆上的其他种族。最后，连罗兰德国王和凯瑟林女王也来了。冒险者们找到了进入水晶所需要的四颗元素之石，将元素之王救了出来，并销毁了水晶，关闭了各个界面，贾达密大陆又恢复正常了，国王和女王也回到了他们的国家，“魔法门”系列中新一代的故事，也就此完结。

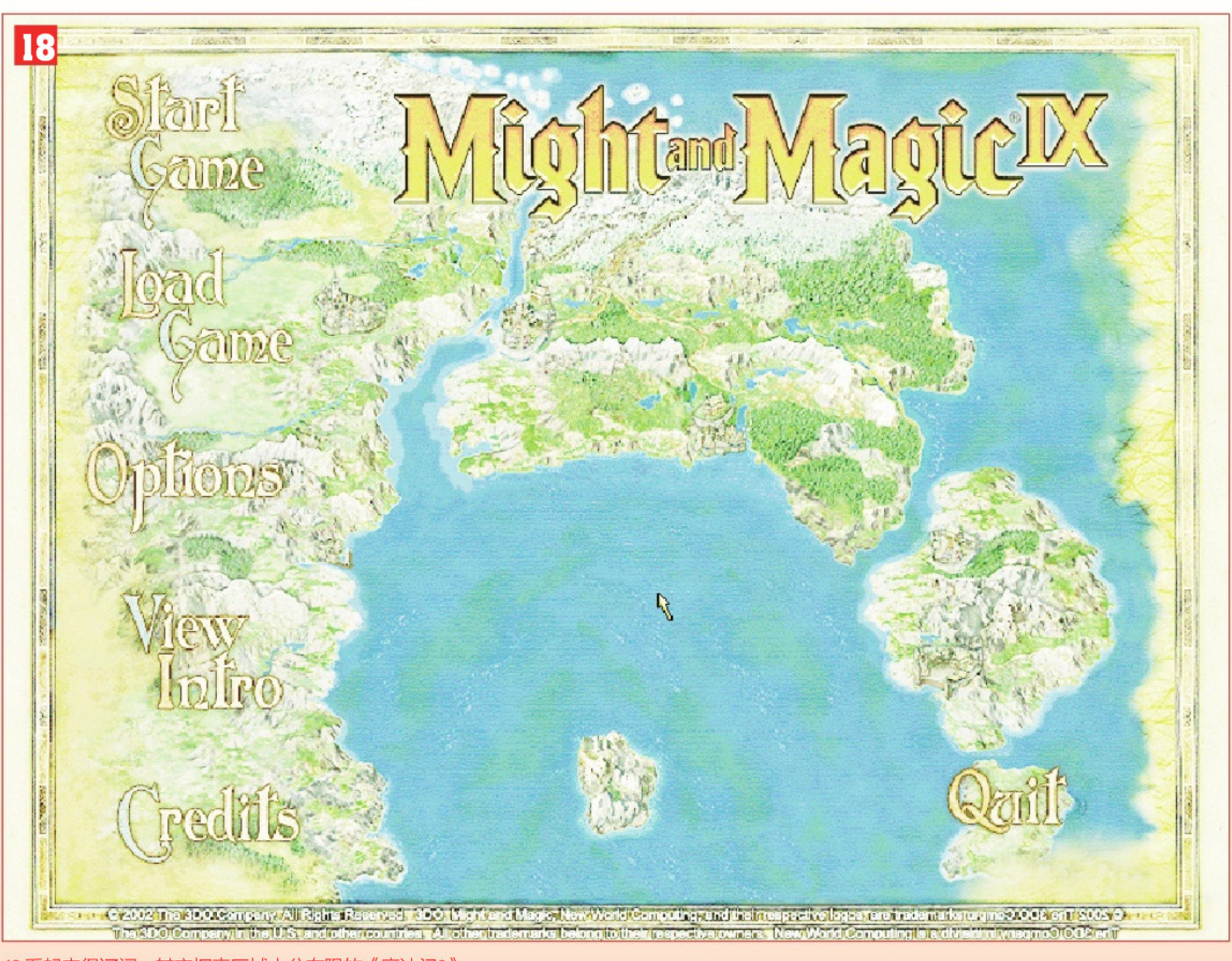
魔法门9：命运之书（Might and Magic Ⅸ：Writ of Fate，2002）

鉴于玩家们对于《魔法门8》的批评声，NWC开始对《魔法门9》进行大刀阔斧的创新。首先，采用了Monolith公司的Lithtech 3D引擎，成为一款真正的3D游戏，从怪物、物品到环境都完全实现了3D化，增强了互动效果，在操作方式





16.仍采用旧引擎制作的《魔法门8》各方面改动不大
17.倒是游戏界面修改了不少，可视面积是增大了，但使用起来不习惯



18.看起来很辽阔，其实探索区域十分有限的《魔法门9》

上也更接近于FPS游戏。颇受玩家诟病的游戏界面也有了改动，原先占去屏幕1/4的人物系统栏被两列简单的人物头像代替，中间的镂空部分还可以直接透视游戏场景，感觉十分清爽。

但是，虽然《魔法门9》的世界变成真3D的，自由度却反而下降了。野外地图看上去很辽阔，能够走动的地方却被限死了。以前在冒险的时候，最喜欢黄昏时登上山顶欣赏那夜幕降临前的最后一抹夕阳，现在那种美好的感受无法在《魔法门9》里重温了——游戏里的山都爬不上去，深受玩家青睐的飞行奇术魔法也被取消了，那种穿梭于蓝天白云之间，俯视村庄田野的日子一去不复返了。不过镇子上的房屋都是可以进去的，比如说旅店、银行、神庙等等，不像前几作那样，只是一张贴图。

本作的故事也是全新的，在重新整理时空关系后，于Axeoth行星上构筑了一个新的世界——Rysh大陆，故事就从这里开始：在一次航行中，船只搁浅，冒险者们登上了一座叫Ashes的神秘小岛，小岛的北方——Chedian地区目前正隐藏着危机，六个部落之间明争暗斗不断，玩家的第一个任务就是找到向导离开小岛，然后进入Chedian地区，运筹帷幄，统一六大部落，共同抵御来自西方大军的侵袭。在游戏最后还可以与最终Boss大玩“以其神之道还治其神之身”的把戏——没错，就是神！这次玩家们将会卷入一场众神的纠纷中，甚至不得不以集体自杀的方式去求见死神，甚是有趣。

在不少细节方面，《魔法门9》仍有严重偷工减料的嫌疑，主要原因是3DO的催促，致使NWC并没有足够的时间来完成这样一款脱胎换骨式的作品。乔·范·坎赫姆自己都承认，“《魔法门9》是一个半成品”。接下来的“魔法门”系列，也和它的背景中的“寂静时代”一样，进入了长达12年的沉寂期。直到具有向系列1～5代作品致敬的，为“Old school”玩家量身定制的《魔法门10》的回归。

魔法门10/革新与传承，颠覆与回归

十二年的等候，魔法之门再次开启

不知道有多少玩家和我一样，有过无法再玩到“魔法门”系列正统续作，但内心深处又有一丝小期待的复杂心理，以至于在《魔法门10：传承》正式推出的今天，仍感觉有些难以置信，屏幕中显示的是“Might and Magic X”的Logo，而非“英雄无敌”或是其它什么有名无实的作品。在这里，先要感谢现今“魔法门”系列版权的拥有者育碧公司以及本作的开发小组Limbic Entertainment，让系列的历史再

次续写，峰回路转，柳暗花明。据称，制作小组的成员均是“魔法门”及“巫术”系列的死忠粉丝，他们认为育碧很少推出RPG作品，而市场上FPS类的RPG越来越多，制作一款类似于“魔法门4、5”的，拥有以格子为基础的移动方式、回合制的战斗和一队职业鲜明的冒险者的老式RPG，才是他们的终极目标。如今，他们实现了。作为玩家的你，是否愿意是接受呢？

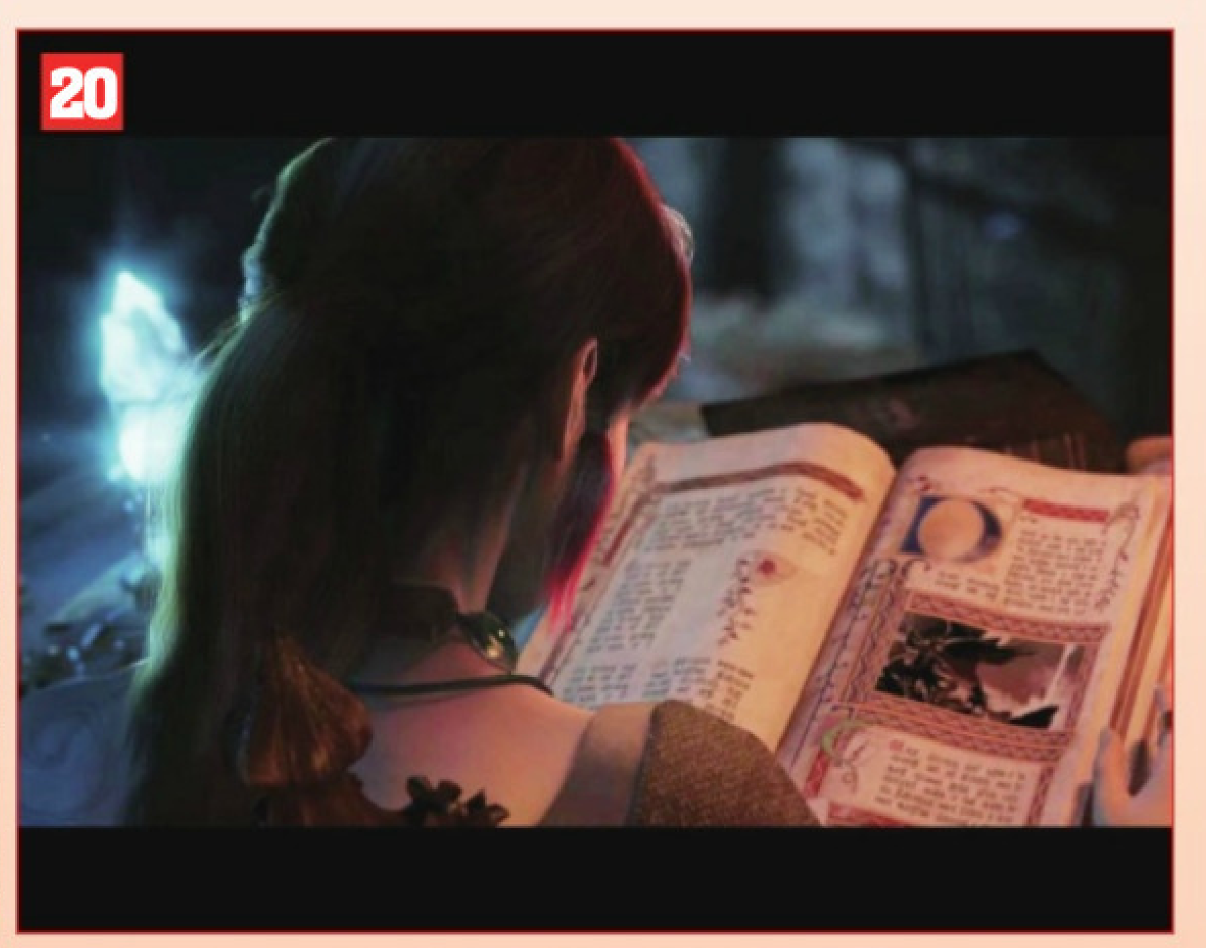
在“魔法门”系列创始人乔·范·坎赫姆的构思中，“魔法门”是一个奇幻与科幻元素相结合的世界——当然，奇幻的成份更浓厚一些，科幻元素往往在游戏后期才会体现。而在育碧公司获得版权后所推出的作品中，“魔法门”已然成为一个完全的高度奇幻世界（pure high-fantasy）。因此，《魔法门10》的世界中也不再出现科幻元素，不过为了照顾骨灰玩家，游戏中依然会有对前作中事物的提及。《魔法门10》发生在《英雄无敌6》故事的10年后，但与《英雄无敌6》故事的联系并不紧密，它的故事是发生在亚山（Ashan）大陆的全新区域中。神圣帝国的最大城市卡索（Karthal）正试图发起独立战争，整个帝国处在崩溃的边缘，玩家扮演的冒险小队逐渐卷入这场纷繁复杂的政治党派斗争中，你的行为将影响卡索最终的命运。

人物与技能，一切都为战斗系统服务

人物创建是“魔法门”乃至所有RPG的重要元素，是一切冒险的起点，玩家在游戏中的所有行为都是建立在人物之上，人物的培养与发展也是贯穿游戏始终的目标。《魔法门10》的人物创建初看之下是比系列前作精简了，种族只有四个，也是剑与魔法的世界中最标准的四个种族——人类、矮人、精灵和兽人。但实际上是比以往复杂化了，更合理也具有更多的选择性。每个种族都有其可胜任的三大职业，比如人类为雇佣兵、十字军和自由法师，精灵为刃舞者、游侠和德鲁伊。很符合我们对奇幻游戏的认识——兽人战士、矮人牧师、人类法师以及精灵弓箭手。人物的配音和图像也比以往更丰富——很乐意看到《魔法门10》中的这种改变，让游戏的世界更加鲜活。

《魔法门10》将游戏中的技能分类化以及图形化，分为武器、战斗和魔法三大类。看上去有些像技能树系统，其实还是以系列传统的技能为基础，比如武器下列有剑、斧、弓等，魔法则是我们所熟知的火、水、土、光明与黑暗。针对本作全新的战斗系统，增加了不少新技能，比如能吸引敌方火力的“战斗”技能以及能够增加己方行动回合的“时间停止”技能。在实际游戏界面中还增加了快速技能栏，我想说这其实才是我们最需要的东西！“魔法门”有着华丽丽的99









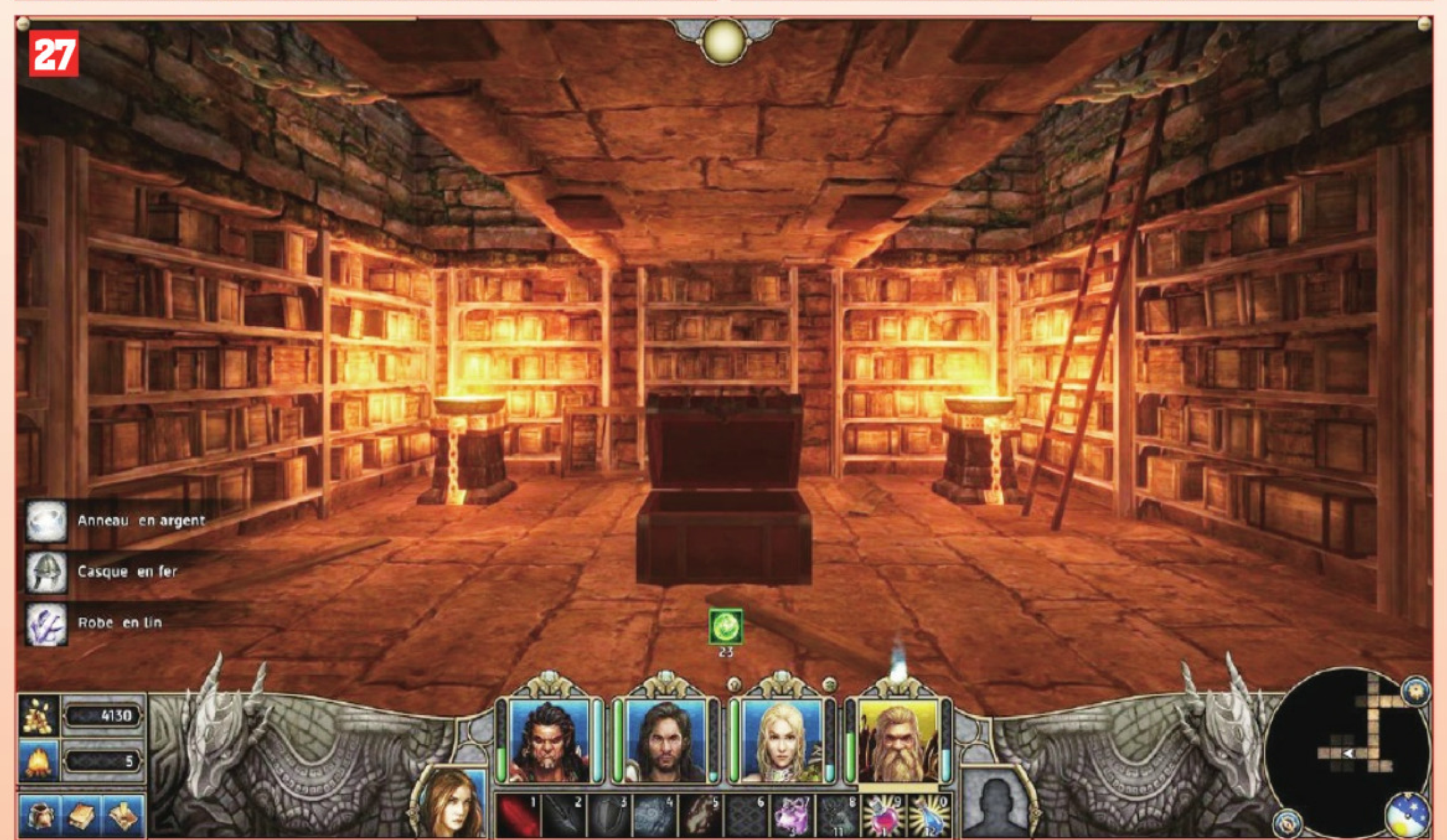
19.十二年的等候，中文版的《魔法门10》，诚意满满
20.全新的故事，开启“魔法门”系列历史的新的篇章
21.人物创建界面，这次你需要创建一支更加平衡的队伍
22.新增的“战斗”技能能吸引敌方火力，让“肉盾”角色的发挥更有效











23.喝酒桶、开箱子等系列特色均被保留了下来
24.地下城中的机关与谜题自然也是必不可少
25.光怪陆离的地下城
26.Boss战不仅需要你有合理的技能安排，还需要利用地形和机关与其斗智
27.探索、战斗与奖励，仍是对游戏中地下城的最佳诠释（BTW，这场景让我想起了“维兰坟墓”中的图书馆）

种魔法，却只有一个快速施法的“S”键？这让人觉得选择及更换魔法是件非常麻烦的事。

人物属性与以往有所区别，没有了“幸运”这种抽象的概念，而是将致命一击、躲闪、抵抗等因素具体化，更倾向于“龙与地下城”规则中的属性点数设计。每次升级也可获得新的属性点数，可由玩家自由分配，而不像以往只能靠酒桶和黑药水才能增加。当然，这并不意味着“喝酒桶”传统的消失，玩家依然可在世界各地找到可增加属性或魔法抗性的酒桶，共计11种，作为对玩家探索游戏世界的奖励。整个游戏过程约为20%的探索加上70%的战斗，剧情、对话、收集等其它要素占了剩下的10%。

回合制战斗，策略性的最佳体现

《魔法门10》最重要的改变就是，战斗变为强制的回合

制模式，而非从《魔法门6》流行开来的“即时+回合”随意切换的模式。制作组将回合制视为传统，认为这是体现“魔法门”回归的最好方式之一。这让《魔法门10》更像系列初始的几代作品，以及《巫术8》《灰鹰：邪恶元素之神殿》这样“学院派”的作品。作为游戏本身，回合制意味着战斗系统的重心从以往偏重爽快感转变为现在完全的策略性。玩家的每一步、每一个动作都要经过考虑，要对战斗形势进行预判，要将各种技能相结合形成战略，许多Boss战不仅需要有合理的技能安排，还需要利用地形和机关与其斗智。“团队”的作用在本作战斗中更为明显，你可以掩护、加强或治疗你的队友。玩家需要将每个职业的特性发挥到最大化，“三巫一牧”这种不合理但确实逆天的组合已不复存在。其实这可视作是系统的设计缺陷之一，战士皮再厚血再多有什么用？在第一人称模式下，所有队友的行动都是同步的，敌人攻击哪名队员也是不可控的（往往还是最脆的那名队员！）你不可能像《博德之门》之类的第三人称RPG那样，将战士派到最前线吸引火力，法师安心在后排放魔法。这就形成了战士类职业无人问津，法师类职业独挡一面的不平衡现象。

《魔法门10》利用回合制和技能设计在很大程度上改善了这一现象，战斗类职业拥有了类似“嘲讽”的技能，可成功吸引火力保护脆弱的队友。当敌人距离靠近时，还可以利用风系类似“吹飞”的技能将其推至数格之外，在免受近程伤害的同时，让己方的远程队友更能发挥其特长。辅助性的魔法在本作中更具战略意义，战斗方式更为多样化，可以说每一个/批敌人都是一场遭遇战，而每一场战斗的部署都是新鲜的、充满挑战的，并非以往以攻击魔法炮轰的单一作战模式。这也意味着，黑暗魔法一家独大的时代已成为过去式，在《魔法门10》中，光明魔法将有充分的用武之地。

作为玩家来说，回合制意味着时间和耐心，回合制的节奏是缓慢的，也是意味深长的。你需要静下心来，慢慢品味，方能发现其中的乐趣。其实“魔法门”系列从来都不是快节奏的游戏，无论是即时还是回合，都需要花费上百个小时。之前的文章中说过，“魔法门”中没有任务指示器和快速旅行，以前没有，现在也没有。你拿起“魔法门”光盘的那一刻，是一种沉甸甸的感觉，以前是，现在也是。作为一名系列的老玩家，笔者对于本作回合制系统的感受是，从开始的跃跃欲试到其后的乐在其中。你呢？

行也格子，斗也格子，成也格子，败也格子

怀旧风带来的另一项回归就是，行动模式变为类似系列3～5代的“走格子”，而非6～9代的全方位自由移动。无论是在野外还是地下城中，地图都是以格子划分，你只能按“上下左右”四个方向移动，移动时也会明显体会到一格格间细微的停顿感。这样纯粹以键盘为操控方式的设计确实已经很难见到了，这也是制作组以怀旧为核心下的产物，从里到外的“old school”感。世界仍是开放性的，但是以走格子的方式实现，对于这点，有人欢喜有人忧。笔者的感受是开始有些不适应（为了苦苦等候中的10代，特地把6、7代翻出来重温了一遍），错以为电脑配置没达标，在控制视角时鼠标会转过头，习惯后就会好很多，事实上探索起来比自由的第一人称视角更加简单了。尤其是对于那些喜欢在开放世界里进行地毯式搜索的完美主义玩家，这样的设计漏掉道具的可能性几乎没有。感觉有点奇怪，但是玩起来还不错。

事实上，制作组将这种对老式RPG的怀旧以及对新潮RPG的戏谑渗透在游戏的方方面面。玩家冒险的起始城镇名为“海滨索皮格”，这是在对“魔法门”首作中的索皮格致敬，在“魔法门”历史中另一划时代作品《魔法门6》的起始



28.风情各异的城镇。虽然因为优化的关系，好多人都开不到最高效果，不过美工的古朴和典雅还是出人意料，比刚公布时的卡通风看起来好多了











29.地图都是格子……基于“格子”的《魔法门10》，老式RPG的彻底回归
30.野外的探索也是标准的“格子”式，这让不少新玩家觉得难以接受
31.似曾相识的蜘蛛女王，几乎每次都成为你要杀的首个Boss
32.就这样，沉静在如此美丽的夜晚之中，无法自拔
33.滨海索皮格的静谧之夜，星空下的火把让城市显得愈发神秘

城镇为“新索尔格”，也有着相同寓意。秉承系列传统，游戏中的每一块地区，每一座城镇，每一个地下城都有其独特的风情，这在新的3D引擎下表现更为明显。比如海滨索皮格就是一个蓝白相间，海鸟飞翔，进城可见阳光洒在建筑上的点点斑驳，出城可见蔚蓝的海水鳞波荡漾的临海城市。随着树叶轻轻摇曳，你似乎感受到了迎面扑来的海风，还可以像以前那样摘取树上的果实作为自己的食品储备。当夜晚来临时，变幻莫测的星空更是美得让人窒息。只不过，本作的昼夜变化实在太快了，让人感觉有些跟不上节奏。各种商店也进化成“24小时专门店”，不像以往有着不同的营业时间。游戏的任务系统和其战斗系统一样具有挑战性，继承了系列少而精的传统——给予第一个任务的家伙就调侃地说道：“别担心，我不会给你杀死酒窖中所有老鼠这样简单无脑的任务”。事实上，游戏的首个任务也在向1993的《魔法门5：黑暗魔军大反攻》致敬——你将

潜入镇上的水井秘道内，与会喷毒的蜘蛛战斗，最终还将面对蜘蛛女王——想起什么了吗？翻书和金币的音效等也被保留了下来，让人在游戏过程中时不时地会心一笑。

作为“魔法门”系列沉寂12年后诞生的续作，《魔法门10：传承》承载了新老玩家们太多的期望。而它是否会让你失望取决于你对待它的方式，说起来也很简单——新玩家去“了解”它，老玩家去“理解”它。虽然它拥有美式RPG和“魔法门”的血脉，但它并不是一款时与俱进，追求潮流的作品，它是经过重新包装的RPG古董，是20年甚至30年前的RPG精髓的再现。它是《魔法门4》的继承人，你不能以《魔法门6》或是新崛起的“上古卷轴”的标准来审视它，对于老玩家来说，它是一款回归之作，而对于新玩家来说，它是一款颠覆之作。

后记/魔法门，17岁

在这长篇大论，说了太多的欧美RPG与魔法门之后，本专题的末尾，笔者想说说我自己。因为笔者自己就是一名非常忠实的“魔法门”玩家，对这个系列有着独特且极其深厚的个人感情，不然也码不出这么多字来。在写本专题时，除了一些具体年代，很少去查相关资料，全是笔者记忆中的东西，信手拈来，深刻而又生动。本文标题中的17岁当然不是指“魔法门”系列的年龄，而是笔者首次接触这个系列时的年纪——1998年，《魔法门6》，我，17岁。

记得那时去买电脑城买碟，我还是连游戏类型都分不清楚的菜鸟玩家，只知道看杂志上《英雄无敌3》得分很高，就买了这张碟。后来不知是因为我的技术问题还是碟本身的问题，一放进电脑里就非法操作。于是我回去找老板让他帮我换一张，当时他告诉我，玩这个还不如玩正统的“魔法门”，他说“那个是中文版的，比较容易上手”。我当然也是欣然同意，觉得人家老玩家介绍的东西自然不会错。回家安装，OK！刚开始觉得很新奇，在新索皮格镇东晃晃西转转，与各种各样的人交谈，欣赏着美丽的日出与醉人的黄昏，为找到个宝箱而沾沾自喜……这种感觉很特别。我从小就有着冒险的梦想，想去宏伟的城堡，原始的森林，渺无人烟的沙漠，阴森的洞穴，甚至还想去看看天堂是个什么样



1.哪儿有冒险，哪儿就有奖励！
2.深受玩家喜爱的群体攻击魔法——“流星火雨”
3.第一次施发“飞行奇术”时的惊奇，记忆犹新
4.神秘兮兮的宫殿，充满了机关、毒蛇与宗教阴谋

子。当然这一切在现实生活中实现的可能性是微乎其微，不过好在我有游戏，我有魔法门。在这个虚拟的世界里，我可以尽情的漫游，充分满足我的冒险欲，还有那种完成任务的成就感和寻宝的喜悦！当时，我就是这么个感觉。

当时我喜欢华丽的魔法，所以无论玩什么游戏，魔法师定是我的首选（现在玩游戏不爱玩法师，而是钟情于弓箭手，不知道是个什么原因……）。而《魔法门》就更是如此了，我还记得一开始我就选了两魔法师加两牧师的阵型。虽然这样的角色在游戏初期陪养较困难，但当她们学会了究极魔法，那种视觉效果真是让人叹为观止。这并不只是“看上去很美”，看着怪物成片倒下的感觉真的很爽！话说《魔法门6》的怪物也是出了名的多，密密麻麻的，起初用“流星火雨”，后期用“末日审判”，那叫一个爽快！不只是攻击魔法，其它辅助魔法也同样让人大开眼界——照明的，制造食物的，变钱的，隐身的，甚至是空中飞的，水上漂的……真是包罗万象，无奇不有。个人最喜欢的是各种旅行魔法，它们拓展了冒险的脚步，更满足了我的冒险意愿。我无法形容第一次施展“飞行奇术”时的感觉，实在是太奇妙了。身体缓缓上升，直到云雾之间，绿水青山，乡村小镇尽收眼底……当时真的觉得自己变成了天使。可惜那次我飞上去了，却不知怎么飞下来，结果硬是等到施法时间到了，活生生从天上掉下来摔死了……（这也是教育我们不要玩盗版，后来买正版后，附送说明书上的操作说明都写得清清楚楚呢！）

记得第一次去羊鸣教时，我觉得自己就像来到了童话书中才有的神秘兮兮的宫殿。充满了机关、毒蛇与宗教阴谋，使得我每走一步都不得不小心翼翼。而羊鸣教里风格别致的走廊，栩栩如生的雕像，刻有精美图案的墙壁……再加上第一人称的视角，真的让人有种身临其境的感觉！谁说《魔法门6》的画面粗糙？在有限的图像引擎上能打造出这样的效果我已经很满意了。我甚至还专门准备了一个漂亮的本子记录获取任务的地方，车船的行驶时间，升级的地点等等，比做英语笔记还要认真（当时还是学生嘛，时间也不自由，能进游戏玩玩就格外激动）。那时玩游戏也没有攻略，就以一种真正探险的心态去玩。但也常常因庞大的迷宫，复杂的迷题而卡住。好在这是一款自由开放的游戏，这个任务或迷宫进行不下去了，就去别的地方做别的任务。想想这些快乐都是“魔法门”带给我的，我就很感谢制作组，感谢他们创造了这么优秀的游戏。我想“魔法门”已不仅仅是一个游戏了，而是一个世界，一种文化。系列的每一部作品我都购买了正版（前1至5代来自于育碧出的“世纪典藏版”，一参加工作就跑去买了），搬了几次家，去了好几个城市工作，记忆和物品都遗失了不少，唯独这套游戏现在还放在电视柜的抽屉







Might and Magic VI

祝贺你！

弗洛兹 级别 125 大主教
艾温格 级别 127 大魔法师
答达 级别 115 大魔法师
诺利斯 级别 123 大魔法师

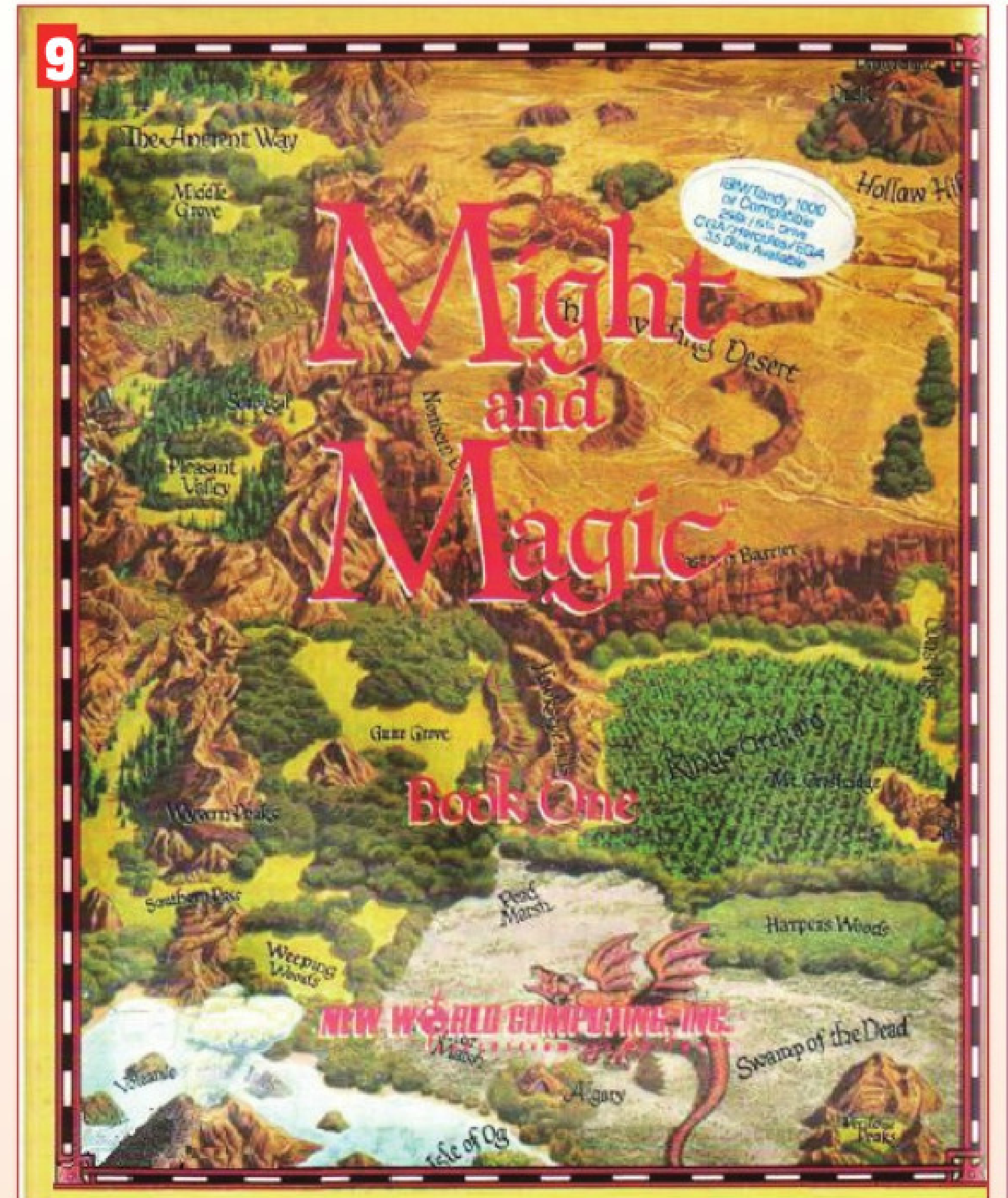
由于你们的英勇无畏和不懈努力，整个王国逃脱了恶魔和那些阴谋家的魔掌。随着外星人王子的覆灭，羊鸣教神父随风而散，只留下那些无所适从的羊鸣教教徒。从此以后，恩洛斯又恢复了安宁和秩序。

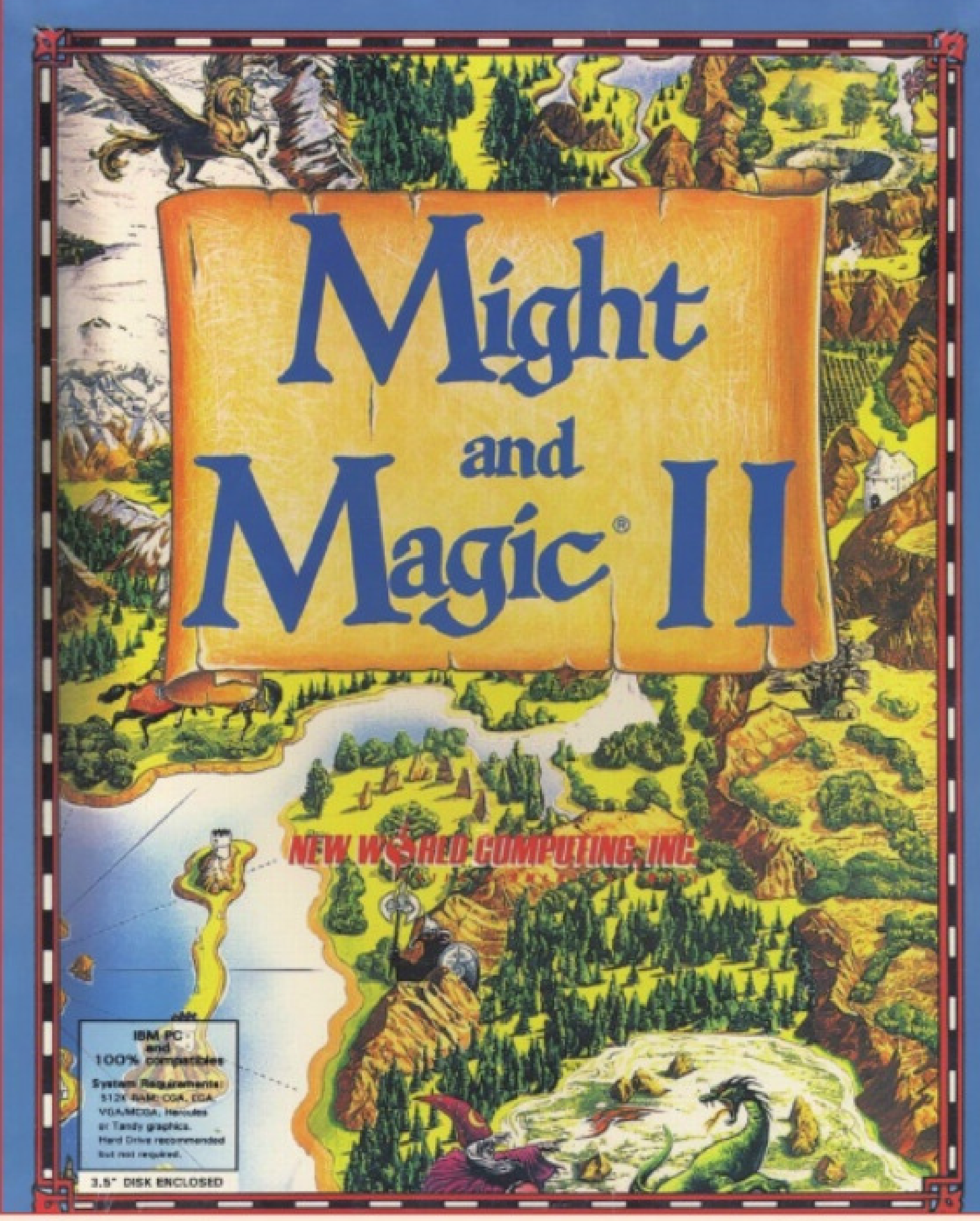
拯救恩洛斯的时间：2 年，2 月，3 天

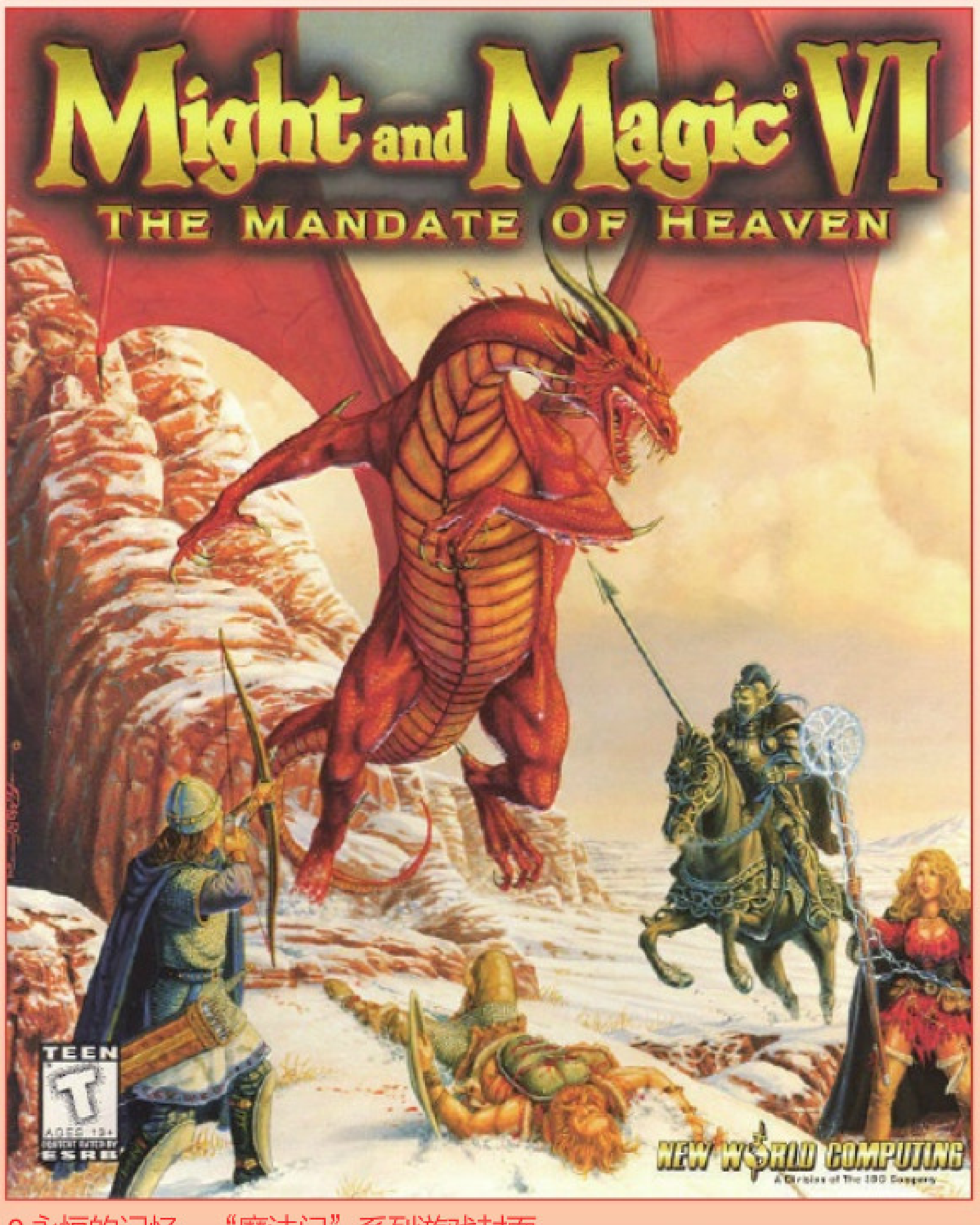
你的得分：37609

THE MANDATE OF HEAVEN

5.终极魔法“末日审判”施放时的爽快感
6.冒险之余，停下来驻足欣赏白帽镇的漫天飞雪也是一种享受
7.终于解开了方尖塔的谜题，零晨时分等待奇迹出现……
8.笔者最近一次重温《魔法门6》的“奖状”









9.永恒的记忆，“魔法门”系列游戏封面

里好好珍藏着。

一晃就是15年，今年我都32了，婚也结了，还找了个和我一样的游戏迷老公。我还是像17岁那年一样，喜欢玩游戏，喜欢“魔法门”。这些年来几乎所有的主流游戏，啥偏门的游戏我都玩过了，游戏机这世代那次世代也都配齐了，但是，没有哪款游戏能带给我上文所述的感觉。这不是说游戏时的感觉和心态不一样了，我敢保证我对游戏的热情从始至终都未改变过，只不过没有游戏再能做出“魔法门”那样探索及旅行的感觉，要么是觉得地图不够大，要么是觉得地下城太简单，要么是觉得野外可探索的东西不多，要么是觉得城市以及房屋太少——各种，种种：没有，没有哪款游戏能带给我同样的体验。游历了再多大陆，只有恩洛斯让你流连往返。你也可以想像在《魔法门9》之后，我一直在苦苦等候正统续作的心情，我对《黑暗弥塞亚》和《魔法门之英雄交锋》等等都是嗤之以鼻，这些是什么？我要的是RPG，是《魔法门10》！

如今，时隔11年，我终于守来了，只想套用游戏机论坛中流行的一句话：“你敢出，我就敢买！”哈哈哈！

REVIEW



P90

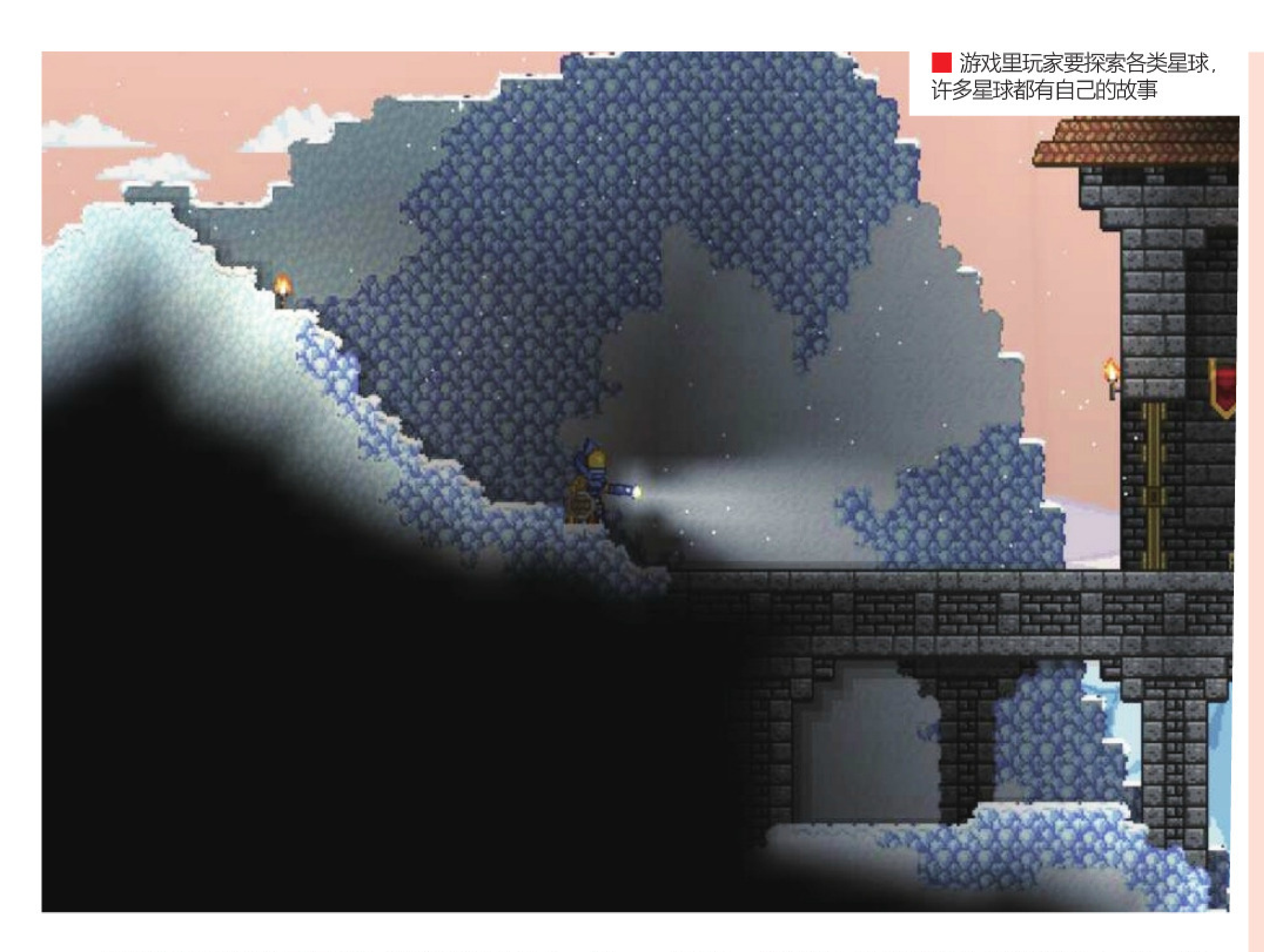
兄弟传说

操作，向来都是决定游戏体验最重要的一环，能够让玩家在屏幕中的虚拟替身像提线木偶那样，对每次操作都做出精确反馈，这对于游戏设计而言最基本的要求。而在《双子传奇》这部讲述一对兄弟冒险之旅的AVG游戏中，恰恰就是通过不走寻常路的操作方式，让我们领悟游戏的主题，在每一次的按键输入中收获感动。

■上海 西塞罗

科幻版《泰拉瑞亚》

这几年异军突起了一个新的类型，叫“我的世界”类，这类游戏不仅有着巨大的世界还有丰富的采集系统和一个极其庞杂的制作系统。玩家在游戏里的主要任务就是采集制造，顺手再杀几个敌人换换胃口。



■ 游戏里玩家要探索各类星球，许多星球都有自己的故事

星界边境
Starbound
类型
角色扮演
制作
Chucklefish Games
发行
Chucklefish Games
发售日
2013.12.4

此类游戏不仅让玩家兴致盎然的探索世界，还大大激发了他们的创造欲，我们在这些游戏的社区里到处可以发现他们建筑的恢弘奇迹。坐在此类游戏宝座上的有两个游戏，3D版《我的世界》和2D横版的《泰拉瑞亚》，现在又有一个游戏横空出世了，它叫做《Starbound》，译名为《星界边境》。

从视频和截图上看，《星界边境》简直是《泰拉瑞亚》的科幻翻版，玩家们降落在一颗星球上，砍树采矿杀怪物，盖房熔铁造碉堡。不过《泰拉瑞亚》到现在为止也只是一个64MB的小游戏，《星界边境》虽然只是发行了先行版，但就已到达了将近2G的规模，《星界边境》到底做出了哪些巨大的变化，这些变化能从量变到质变超越《泰拉瑞亚》嘛？

游戏的故事背景当然是在很遥远的未来，玩家所在的母星被占领，主角坐着一艘飞船逃命，除了飞船和基本工具，一切都要像鲁滨逊那样从零开始。和《泰拉瑞亚》一样，玩家需要从头开始四处漫游，采木碎石，在根据图纸制造各种各样的器械，最后建立自己的传奇。游戏细节之丰富在初期就可以显示出来了，比如用近战武器杀敌很难获得皮，需要用弓箭才能肉皮兼得；种地收获时千万不能用武器，而是要按E键采摘，否则就只会有种子不会有果实了；各类武器也有自己的特性，刀只能挥砍，弓却可以蓄力攻击；

作为一个在无数世界穿梭冒险的游戏，玩家在新手阶段结束后就会发现《星界边境》有许多与《泰拉瑞亚》不同的地方。《泰拉瑞亚》只有一个世界，玩家在《星界边境》中却可以登陆无数多个星球，游戏大体也有一条主线，从低难度到高难度依次而来。因为每个星系都有不少星球，所以单一行星远没《泰来瑞亚》里来的大，一些老手玩家也许会惊讶的发现自己的行星一会儿就探索完了。不过没关系，一条征服星辰大海之路正在等着你，《星界边境》有各种大小，各种环境的星球。有四季如春如地球的星球，有

满是沙漠的星球，有冰原，也有死寂无声如月球般的世界。

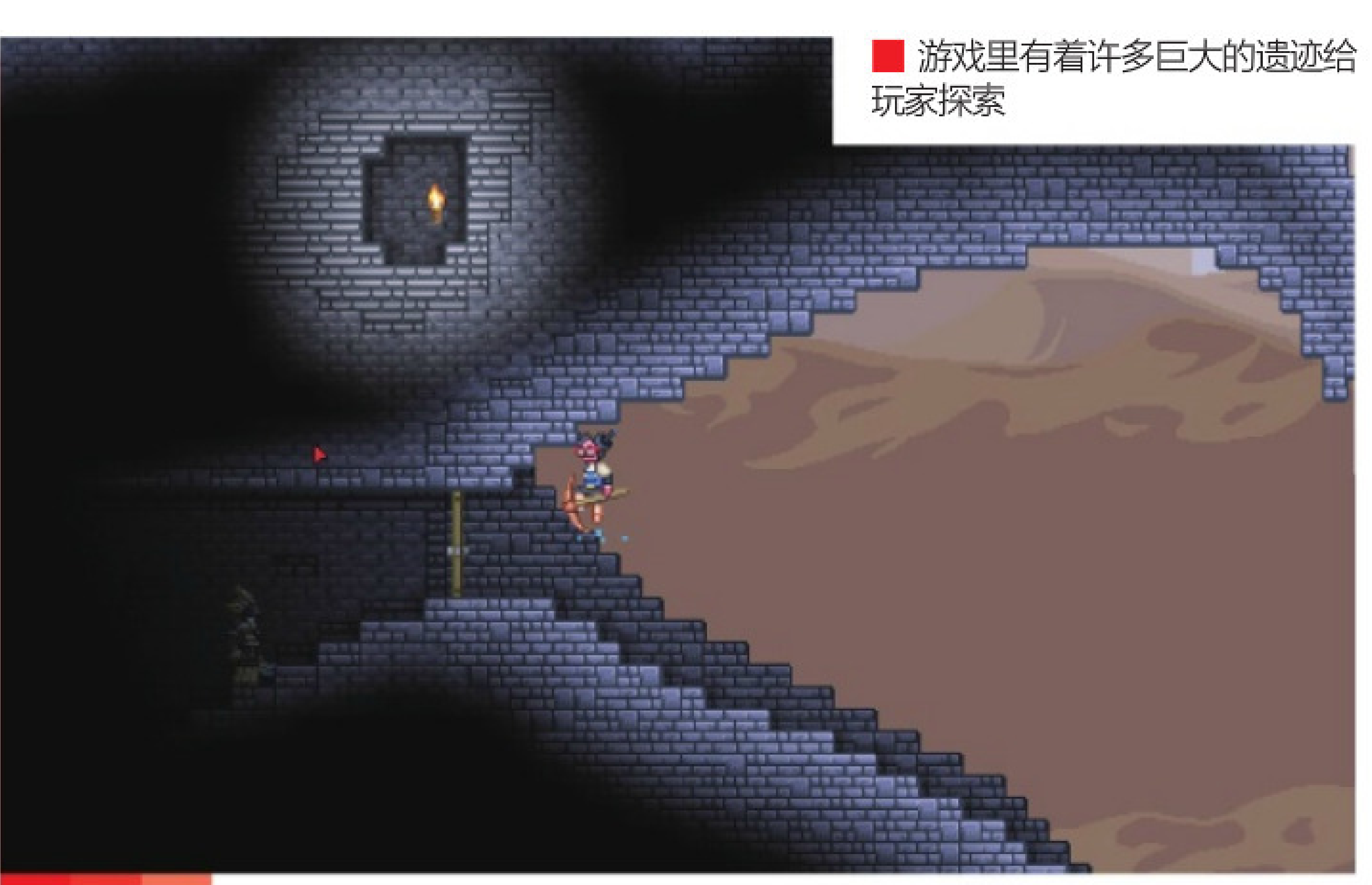
作为一个外出逃荒的宇宙难民，《星界边境》还加入了许多生存要素，除了被外星大狼追到屁滚尿流，玩家还会摔死，冻死，饿死，玩家要做衣服御敌保暖，还要种地割肉做出各种料理。玩家还需要搜集一种叫“像素”的东西，这些东西对发展科技和生产十分重要。和《泰拉瑞亚》一样，游戏也提供了大量的物理互动要素，只不过有些规则和《泰拉瑞亚》不同，比如《泰拉瑞亚》里玩家可以把沙子投入水中改变水域，在《星界边境》中可不能这么干，因为泥巴会吸收水。另一方面，不少沙漠星球成为了玩家采矿的去处，只要稍加注意不被活埋，矿石就会随着流沙滚动乖乖自动落入玩家的腰包。每个不同的环境，对于玩家来说都是一套新的机制，玩家一开始的大本营自然是他们的宇宙飞船，但是指定一个星球为家园后，那就不一样了，除了改造地形，还可以改变天气，并且将其他NPC带到此处建设，只不过他们跟了你到了新的星球，你就要满足他们的各种需求……空间站本身也有巨大的升级潜力，玩家可以在其中解锁各类设施，到机甲工厂到驯化实验室，无所不包。玩家还可以利用一些现有设施制造机关和密码锁，困住联机时想来偷窃资源的其他人。

在《泰拉瑞亚》中，只要玩家符合条件，就会有NPC跑来帮助玩家。游戏中也是一样，只要玩家制造出了召唤器，就可以召唤警卫，女仆，医生，厨师等各类NPC，用来购买各种道具和守护大本营。比起《泰坦瑞亚》，它添加了许多新系统，作为宇宙间航行的交通工具，玩家需要在星球上搜集足够的燃料；玩家们开始一穷二白，只能造些普通玩意，但一旦有了科技蓝图，就可以制造喷射背包等技能，现在3D打印技术方兴未艾，游戏里玩家捡到可以扫描的东西后，也可以交给3D打印机扫描，以后就可以花费像素来购买这个物品。NPC系统和蓝图系统对于玩家来说相当方便，这样到了后期就不用为了一些基础资源满银河乱跑了。制作者们相当有爱，他们还参考《口袋妖怪》制作了一个捕获系统，只要造出了怪物球，再把能捉的怪物打到半血，丢出你的怪物球，小东西就会归你所有，成为你的小伙伴。这些小东西的用处除了做跟屁虫拉风，还能帮玩家打架，但是玩家也要照顾好它们，免得被猛禽和各种大型四脚怪撕碎了。

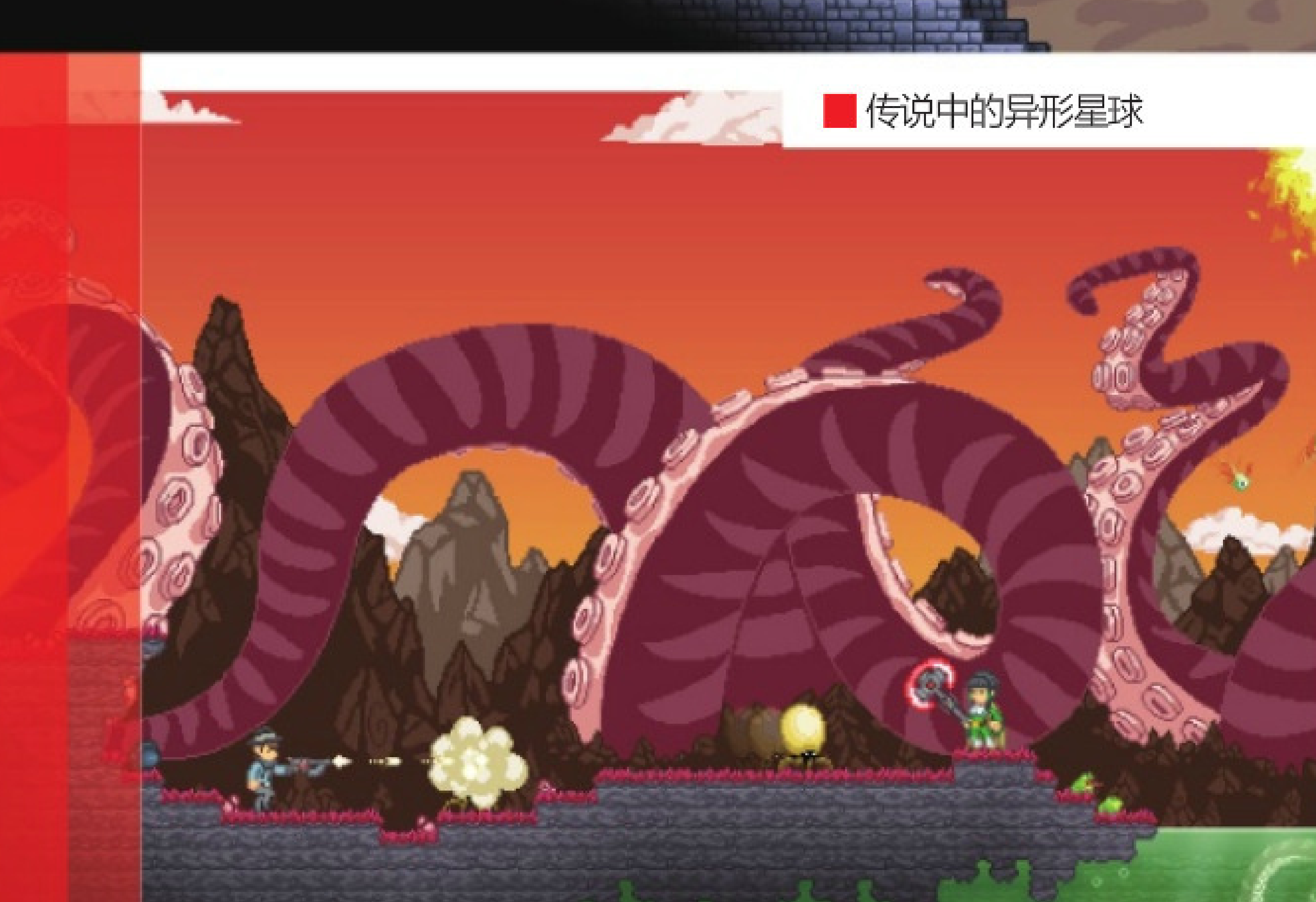
宇宙如此浩大，自然会有其他人散落在各个星球的每个角落。玩家在完不成主线的时候，就努力去探险吧，去获得各种武器蓝图，和当地土著交易，或者当邪恶的宇宙海盗，冲进敌人的城堡抢夺国王的财产。这些世界生态不同，原住民和科技也不一样。有些是废弃的古墓和监狱世界，有些是未来风格的军事基地，还有中世纪的奇幻城堡，另一些则是村庄和研

Boss战

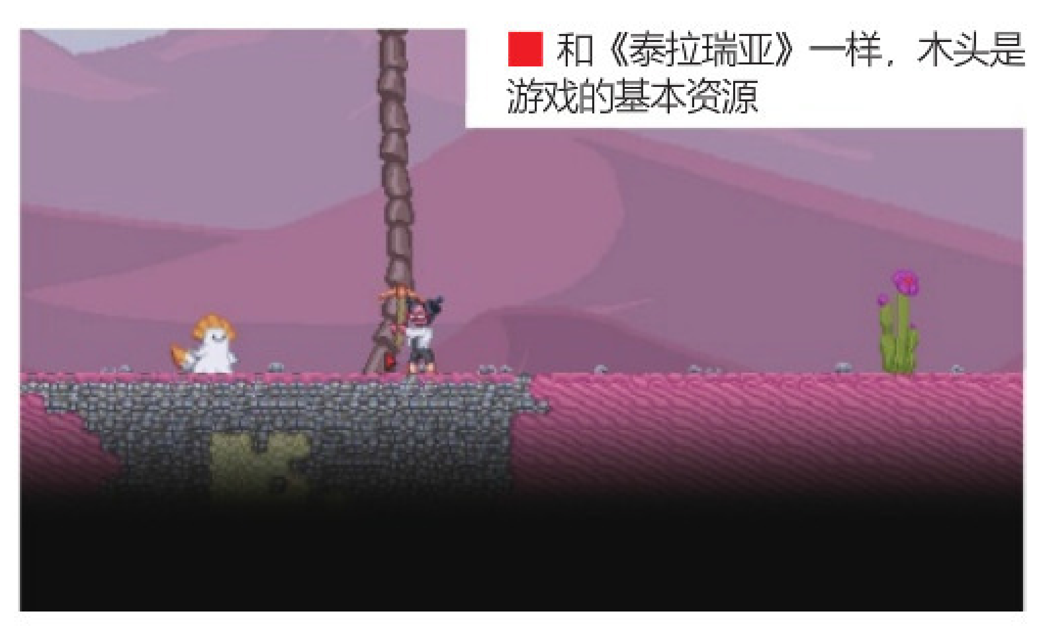
飞碟是玩家碰到的第一个Boss，也是玩家探索宇宙的一个里程碑



■ 游戏里有着许多巨大的遗迹给玩家探索

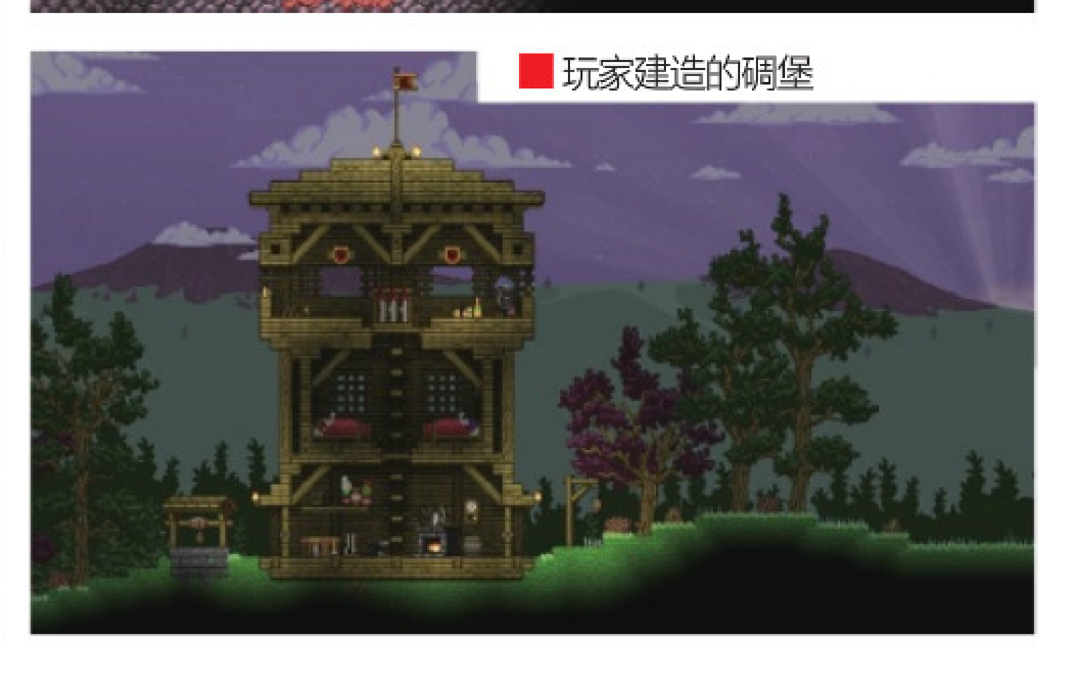


■ 传说中的异形星球



■ 和《泰拉瑞亚》一样，木头是游戏的基本资源

■ 玩家到后期个个都是装备强大的未来战士



■ 玩家建造的碉堡

究所。结合游戏的任务系统，估计未来会有无数的小故事等着玩家来发掘。

虽然《星界边境》现在还未完成，而是以一个月左右的一个大补丁在更新，不过这游戏给人的感觉就是大，大到无垠。玩家在进行游戏时，每隔一定阶段就会有让人目瞪口呆的事发生，你根本不知道这个游戏到底有多大，有多深，就好像《星际迷航》里的企业号进行的那些冒险，你永远不会知道前方会发生什么。好在游戏以最贴近《泰拉瑞亚》的方式开始，从一个平易近人的小星球开始，通过一系列新手任务引导玩家，而后用章节制控制进度。制作者们从各类科幻和奇幻小说中汲取灵感：比如由脑组织组成的树，环境已被毁灭，只剩下岩石和酸雨的星球，抑或传说中的吃人星球——表面看起来环境十分宜人，但是星球核心却是一个沙沙作响的肉球。玩家们再自认为跑遍银河，也都能发现新的武器装备和生物，哪怕玩上五六十个小时，也就感觉自己是个小毛虫，刚刚在一个大苹果上咬了一个坑。

游戏的大，还体现在游戏的科技上。最基本的，玩家需要吃饱穿暖，然后要想办法抵御酸雨，还要制造宇航服好跑到那些没有氧气的星球上。玩家需要武器来对抗各种怪物，从一开始的铁剑弓弩，要升级到各种火炮，最后还能造出机甲对抗敌人；飞船需要燃料，从最原始的木头和煤，玩家要一边升级动力，一边要发展新的能源技术……任何一项子技术，最后都会像树一样展开枝桠，最后交叉的枝叶足以挡住阳光，不耗费个几百个小时，玩家绝对难以爬到树冠上一览全局。

除了实际的游戏内容，游戏的模式也在不断更新，除了正统的，基于《泰拉瑞亚》的单人和联机模式，玩家还提供了专门的PVP，永久死亡模式和死亡掉落全部物品的模式。制作者们绝不满足于打造一个银河，对于他们来说，不同服务器上的“银河”只是一个个孤立的“次元”，他们还会建立“空间门”来打通一个个服务器，就像魔兽的跨服战场上提供给所有玩家。据悉，游戏还会重新设定星系结构和角色的发展道路，星系会分成不同的区域，如PVP，PVE等区域供不同的玩家游戏，发展则会有些像《文明》的科技树，会有几大类科技，来引导偏爱某方面的玩家。

最后我们的问题是：游戏会变成什么？这个问题除了制作者，没人知道，也许他们目前也不会知道。对于正式版日期，官方的回答是“未定”，也许真要做到他们油尽灯枯脑汁干涸的那天他们才会罢手。现在官方除了继续填充内容，还答应继续改善他们的任务-回报和游戏的经济系统。说不定以后游戏还会加入飞船大战，把玩家的逃生飞船真正变成星际迷航里的企业号。

成品的《星界边境》会像什么呢，《泰拉瑞亚》跟它比只是榕树的一粒种子，也许《星界边境》到最后会成为披着《泰拉瑞亚》皮的《上古卷轴》《魔兽世界》《质量效应》网络版或是一个2D的EVE。玩家单人游戏时，它是某个游戏时，它是某个游戏，登录服务器后，它又是另一个完全不同的游戏。最后无数的玩家开着自己的电脑，由空间门窜到服务器交易互动。除了官方版，游戏的MOD也如雨后春笋般遍地出现，目前大多仅是更改背包数量，天气表现，添加飞船和武器道具等，但未来一定会出现奇幻背景。毫无疑问，《星界边境》的制造者和对于喜欢这类打造沙盘类的玩家，它已经是个越滚越快越滚越大的雪球，我们不知道它最后会怎么样，但只知道它一定会很大很大，大到离谱。



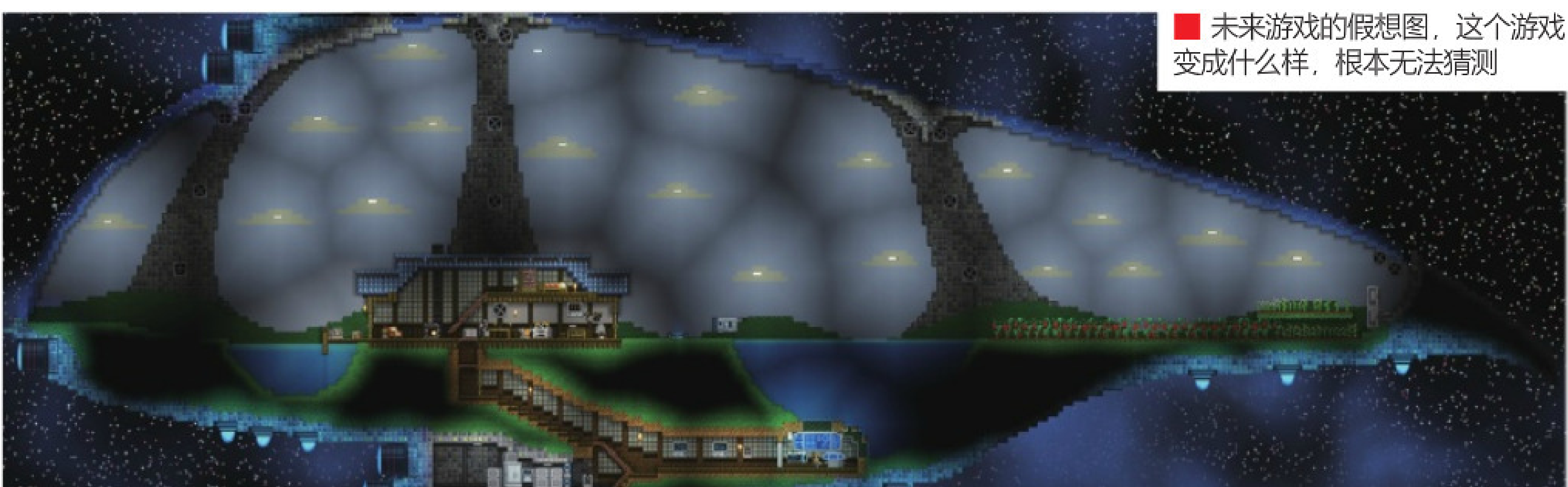
蘑菇星

游戏中无数种随机生成的星球也带来了无数种奇特的景象

玩家可以装饰自己的战舰，未来也许会增加更多的飞船改造



星球上会出现邪神的神殿



未来游戏的假想图，这个游戏变成什么样，根本无法猜测



■江苏 十大恶劣天气

兄弟齐心，其利断金

左摇杆（LS）移动，右摇杆（RS）控制视角，按下左扳机（LT）瞄准，右扳机（RT）射击，开始键（Start）调出菜单……这是游戏玩家们最熟悉不过的操作方式，凡是与上述“普世价值”稍有出入的设置，必然会招致“反人类”的骂名。

兄弟：双子传说
Brothers: A Tale of Two Sons
类型
动作冒险
制作
Starbreeze Studios
发行
505 Games
发售日
2013.8.7



操作，向来都是决定游戏体验最重要的一环，能够让玩家在屏幕中的虚拟替身像提线木偶那样，对每次操作都做出精确反馈，这对于游戏设计而言最基本的要求。而在《双子传奇》这部讲述一对兄弟冒险之旅的AVG游戏中，恰恰就是通过不走寻常路的操作方式，让我们在自我折磨的过程中，领悟游戏的主题，在每一次的按键输入中收获丝丝感动。

体感的另一种演绎

两兄弟之所以要踏上一段未知且充满凶险的旅程，是因为他们的父亲患上了不治之症。在逝去母亲亡灵的鼓舞和老医生的指引下，他们决定去寻找传说中的生命之水。

冒险之路上的一个个谜题并不复杂，甚至达不到那些包含少量冒险元素的动作游戏的标准。你一看就知道怎么解除场景中的障碍，但在具体实施的时候，必须通过左右摇杆同时控制两兄弟的行动才能完成。

对精确配合的需要，与这种“左右手互博”控制模式之间的矛盾，才是游戏的难度所在——LS控制大哥，RS控制小弟。LS在电子游戏中的使用率要远远高于RS，即便在FPS中，双摇杆的配合也不是同步的，我们往往先用LS寻找掩护，再用RS控制视角进行瞄准射击，左右方向的配合绝大多数情况下都是异步的。因此，在非常强调双摇杆同步配合的《兄弟传奇》中，上手阶段的玩家必须熬过这段漫长而痛苦的学习曲线，因为孱弱的弟弟（右摇杆）往往会因为玩家的“生理原因”，而在两兄弟的协同行动中拖后腿。

事实上，即便你把这件从字面上来看并无挑战性的操作模式真正掌握之后，在兄弟二人位于同一场景中的位置左右对调之后，依然会变得一团糟。而突破这一障碍，也是代入角色，用玩家的情绪来为两位白描角色进行填充的过程。这对从小失去母爱，也即将失去父亲的兄弟，必须领悟“兄弟齐心其利断金”的含义，在这次远远超过自身驾驭能力的冒险中一体同

心，在风雨中共同成长。

兄弟二人不仅在协作解谜的过程中有所分工，而且还拥有各自不同的职能。哥哥能够搬运一些重物（相对孩子而言），扳动机关，进行长距离的跳跃。瘦弱的弟弟则能钻过墙壁、栅栏之间的缝隙。每人都有生理，以及心理上的缺陷。比如弟弟不会游泳，并不是因为不会水，而是因为恐惧，因为他亲眼目睹了母亲的溺亡。有趣的是，两个不同年龄段的男孩在气质上的差异，也能在战胜艰难险阻的过程中发挥作用。比如想要求让一个醉醺醺的，正在酣睡中的看守放下吊桥，让哥哥去干，自然免不了一顿暴打。而弟弟却可以拎起一桶水浇他个透心凉，对方醒来之后怒目圆睁，可在看到一个正在卖萌的小正太的时候，也只能无奈地选择“弃械投降”。

拒绝煽情

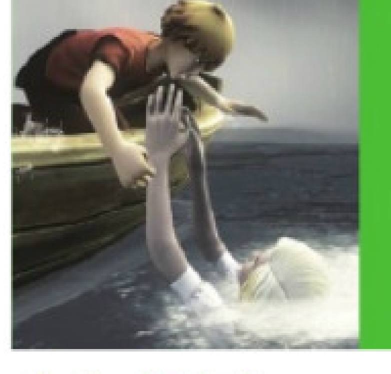
整个故事没有任何的旁白，这对一大一小的正太之间甚至连实质性的对话都没有（对白均为无字幕的“火星语”）。如果用黑白无声电影来进行类比，我们就会发现本作之所以可以实现“无声胜有声”的高明之处：默片完全依赖身体动作和面部表情，好让观众知道和了解角色的内心思想，而本作中对两兄弟之间的情感互动演绎、以及叙事的重任，均是通过这套相当特别的控制模式来展现的。

在三个多小时的故事中，我们将从风景如画的山村出发，经历厚厚冰层下方隐藏着未知危险的冰湖，依然血流成河的远古战场，还有阴森恐怖的妖精巢穴与冰封的古堡监狱，最终达到北欧神话中的世界之树，取得能够治愈父亲的生命之水。场景的构造还是怪物的形象都充满了Nordic风，但用色却异常鲜艳，因为我们所看到的一切，都是透过孩子们的双眼。

除了两兄弟贯彻始终的行为与情感链结以外，他们还能与出现在这片奇幻大陆的形形色色的生物进行互动。最初是在人类世界生活、劳作的居民——严格来说，他们并不能算是NPC，因为这些经营着各自生活的人们并不会给你下达这样那样的任务，即便兄弟二人不凑上前拿出地图去问路，游戏也依然可以继续。然而在操作两个兄弟走进路人按下RT/LT键后所触发的动作（尤其是弟弟）中，比如拨动乐师的长琴，亲昵地抱起小猫咪，和比自己还要小的女孩做游戏，我们可以看出即便在家庭所遭受的巨大变故，让人透不过气来的重压面前，这对本应该躺在父母怀抱中撒娇的男孩依然不慌不忙，既没有尖叫，也没有哭闹，始终保持着乐观向上的精神。随着旅途距离人类所生活的世界越来越远，通向前方的道路越来越凶险的时候，他们依然保持着一颗谦卑之心和宽容大度的心境，在困难面前镇定自若，在不同环境下学会适应，勇于帮助那些被人类贴上“恶”标签的巨人、狮鹫，快乐地接受好意，勇敢地与真正的邪恶势力战斗——试问我们这些以“成年人”自居的玩家，又是否能够做到这一点？

很难想像，这样一部清新脱俗，既有文艺气质，又有史诗气场的作品，居然是出自热衷“黑暗系”动作游戏创作的Starbreeze工作室之手（代表作《星际传奇：逃出屠夫湾》《收获日2》《暴力辛迪加》）。

我们更愿意相信它是上田文人为《古堡谜踪》（ICO）打造的一部姐妹篇，的确两部作品之间有太多的相似之处，就连操作两位主角坐在石凳上远眺美景（存盘点），以及以水车、风车为代表的谜题，也实现了“神同步”。然而，如果将弟弟变成ICO中那个被主角搀着跑的“油瓶”，或者将单手实现的双人合作变成另一部《古墓丽影：光之守护者》，那么《兄弟传奇》注定会是一部相当普通的游戏。因为如果那样做，我们就会失去用自己的双手，来释放和融入兄弟二人袍泽之情的机会。P



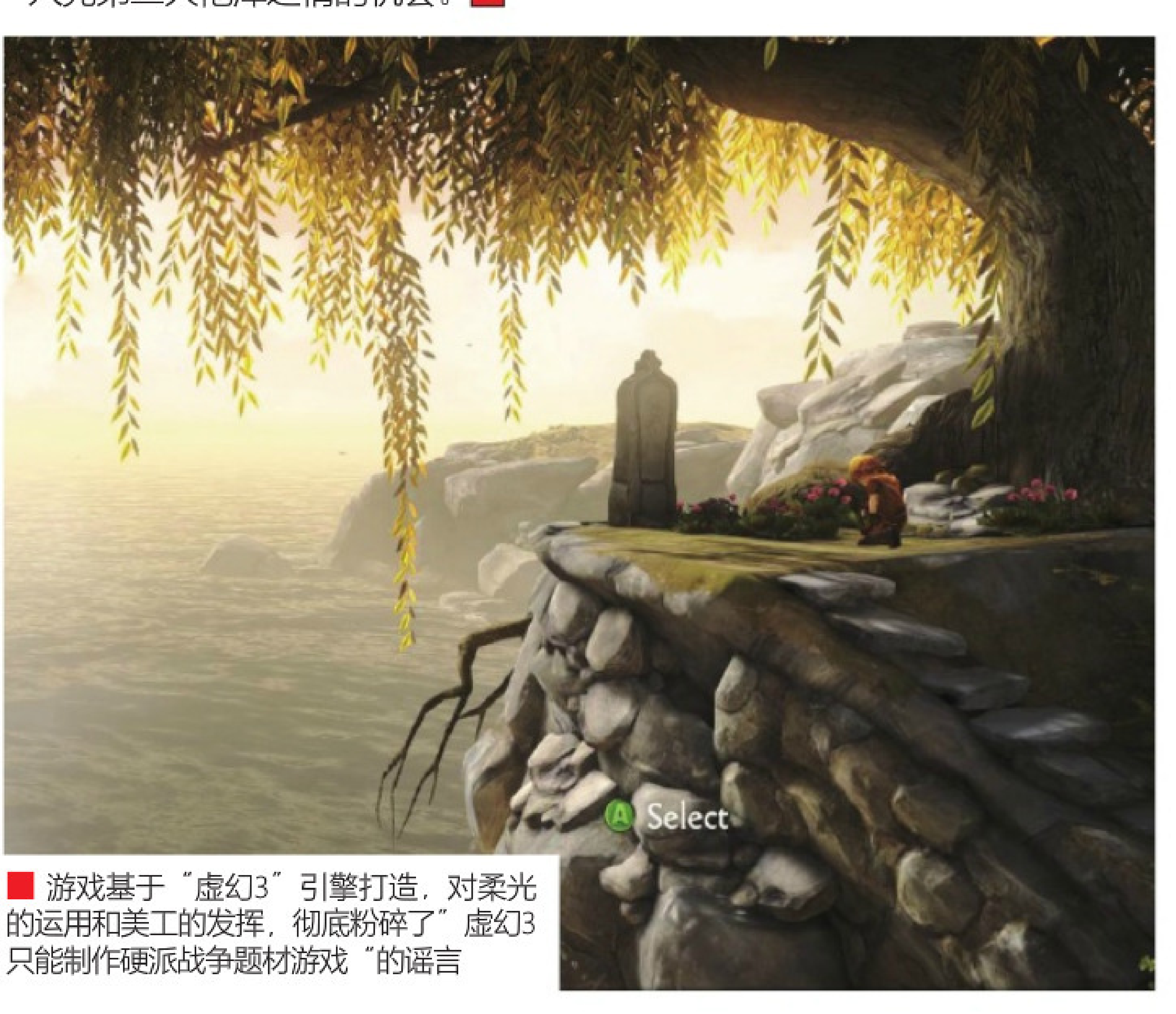
童年阴影

母亲的死给年幼的弟弟带来了沉重的心理阴影，这也是他在游戏中总是怕水的原因

■ 尽管冒险之路永远都是单线的，但即便是角色无法涉足的区域，也打造得尽善尽美



■ 游戏的机位设置与ICO非常类似，RB和LB键转动视角的功能相当讨巧，冒险过程中基本不存在死角的问题



■ 游戏基于“虚幻3”引擎打造，对柔光的运用和美工的发挥，彻底粉碎了”虚幻3只能制作硬派战争题材游戏“的谣言

■山东 科曼奇复兴计划

硬核塔防领导品牌

塔防类游戏由于其单一的游戏模式曾经一度陷入困境。然而近几年许多游戏制作人尝试将不同的游戏模式混搭进塔防游戏中，涌现出了许多优秀的作品。我们耳熟能详的就有《植物大战僵尸》、《兽人必须死》、《地球防卫军》等。但是要说近几年改动幅度最大，混搭最明显的，非《幽闭圣地2》莫属。

幽闭圣地2
Sanctum 2
类型
动作
制作
Coffee Stain Studios
发行
Coffee Stain Studios
发售日
2013.5.15



塔防类游戏制作者最头痛的便是游戏模式自身导致的高度重复化。如果单纯做塔防游戏，那么10个公司做出来的作品除了画风之外几乎没有什么大的区别。随后植物大战僵尸的成功给塔防游戏设计者注入了新的灵感，于是设计师们开始尝试将不同的游戏类型与塔防的基本玩法进行融合和混搭，出现了不少优秀的作品。但是这其中融合得最大胆的，一个是大名鼎鼎的《兽人必须死》，另一个就是名不见经传的《幽闭圣地2》。

不仅仅是混搭

与《兽人必须死》类似，《幽闭圣地2》尝试将第一人称射击和塔防游戏融合在一起。从而给了玩家消灭敌人的双重选择。你既可以通过大量的炮塔消灭入侵的外星人，也可以通过精准的射击爆掉外星怪物的脑袋或者菊花。但是与前者不同的是，《幽闭圣地2》的为玩家提供了大量的炮塔和武器可供选择，并且引入了在RPG和FPS游戏中十分流行的升级解锁和武器栏机制，从而使得游戏的可玩度大大提高。每一关玩家使用什么武器和炮塔可以根据玩家自己的喜好自由搭配，更重要的是随着玩家等级的不断提升，会解锁更多更强力的炮塔和武器，还会随之解锁一系列的Perk加成。

不仅如此，《幽闭圣地2》还将路线构建的权力放给了玩家。与一般塔防游戏不同，游戏开始时地图上对于怪物的路线限制很少，基本是一马平川。需要玩家通过摆放数量有限的金属块连成围墙迫使怪物改变行进路线，从而花费更多时间暴露在己方的火力下。游戏的每个进攻波次前会有一定的时间供玩家设计路线，投放和升级炮塔，但是一旦时间结束，敌人开始进攻，玩家就不能对防线做任何改动，只能使用手中的武器与外星人进行搏斗，一旦玩家被杀死，需要等待一段时间重生。

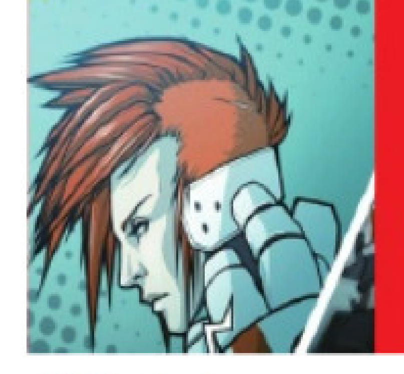
一系列革命性的设计让《幽闭圣地2》比仅仅是

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/digmouse

简单的模式混搭，而是给人一种完全不同于其他塔防游戏的感觉。或者说，《幽闭圣地2》已经不完全是一个塔防游戏了。传统塔防游戏讲求事前的策略规划，游戏中的随机应变。并且提供给玩家很大的容错空间。如果我开始炮塔摆错了，我可以在游戏中随时卖掉进行补救。但是《幽闭圣地2》中，一旦你在准备阶段放错炮塔，是无法补救的，只能依赖自己的射击技巧进行弥补，就像一个塔防版的〞使命召唤〞。游戏全程的高节奏搭配着塔防游戏需要的战略思维加上极低的容错率会使你在整个游戏过程中神经紧绷，目不暇接。

4人合作更激情

《幽闭圣地2》的另一个亮点是支持4人合作联网机制。也许你会说《兽人必须死2》早已支持合作模式。但是《幽闭圣地2》的合作游戏比〞兽人2〞的合作更富有乐趣。与〞兽人2〞固定的行动路线相比，《幽闭圣地2》中玩家需要自行设计敌人的行进路线。这使得4人合作时玩家需要贡献出自己的金属块规划怪物的行进路线。同时游戏提供了5个不同的人物供玩家选择。不同人物拥有不同的专属武器和独特技能BUFF。无论是近距离作战，重火力支援还是远距离精准射击玩家都能找到对应的人物。不同人物搭配着不同的武器技能使得4人合作的射击部分不仅仅变成了摆设，而是一个正经的4人合作生存游戏。另外游戏还提供了一个4种不同的模式：战役模式中玩家可以利用〞惊人力量〞选项显著增加游戏的难度获得额外的经验值；生存模式提供了无限波次的敌人挑战玩家的耐性；简单模式为新手提供了一个熟悉游戏和上手的好机会；最后在沙盘模式中玩家可以自由设定敌人血量、资源甚至使可携带的武器数量。如此丰富的模式，加上大量等待解锁的武器，炮塔，技能。使得玩家在游戏一周目战役通关后，会立刻乐此不疲的投入到丰富多彩的多人游戏中，从而摆脱了大部分塔防游戏可玩度偏低，〞通关就删除〞的问题。



美漫风

游戏的过场动画是手绘的美式漫画，这种画风在同类游戏里也是独树一帜

硬核塔防爱好者首选

《幽闭圣地2》凭借其出色的表现以及丰富的模式又一次刷新了人们对塔防游戏的认识。让我们见识到了简单的游戏模式也可以通过不同游戏元素的合理混搭产生惊人的化学反应。如果非要说它有什么缺点的话，那么我只能说过于丰富的游戏内容和过高的游戏要求使得游戏过于硬核化。这也是为什么这款游戏并没有像《植物大战僵尸》那样大红大紫的原因。如果你是疯狂的塔防爱好者同时又没有3D眩晕症的话。《幽闭圣地2》将是你至今玩到的最好玩也是最具有挑战性的塔防游戏。当然不要妄想把这个游戏推荐给自己爱玩休闲小游戏的女朋友，你会累死她的。P



本作的射击感十分接近以《雷神之锤》为代表的古典FPS



合理利用金属块规划路线是赢得胜利的重要基础



游戏中敌人的类型十分丰富，但是每个敌人都有一个特定的区域射击时会获得爆击加成。



地图为怪物入侵提供了多条线路，但是你可以通过金属块堵住大部分入口



游戏的美工十分到位，刻画出了一种强烈的未来感



■ 空中单位不会按照玩家规划的路线移动



■ 金属块的另一个用途是在战斗时为玩家提供掩体。除了空战单位外，其他单位都不会进攻金属块后的敌人。



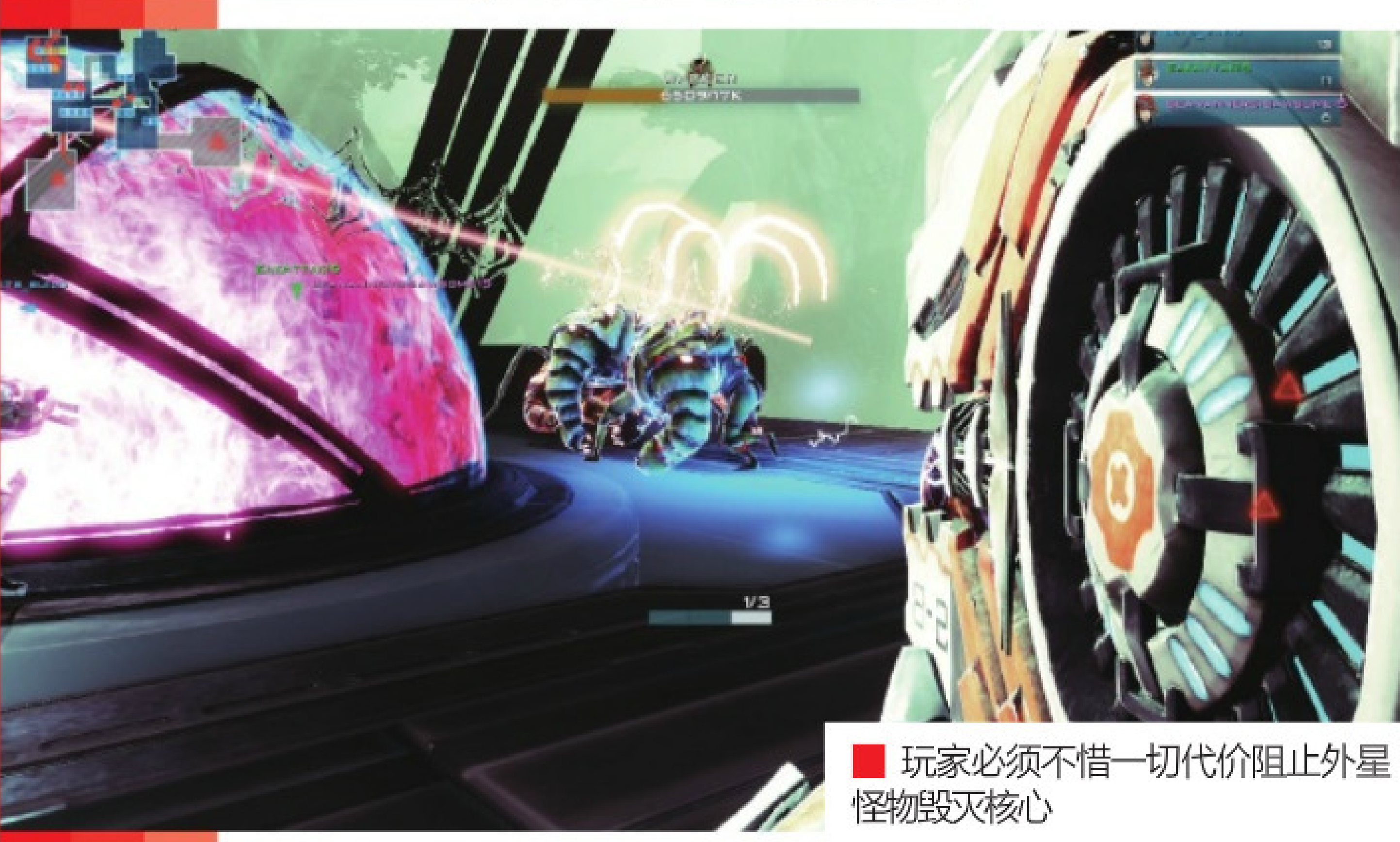
■ 沙盘模式给予玩家很高的自由度，玩家可以决定游戏的诸多参数



■ 随着玩家等级的提高，可解锁额外的技能栏和炮塔栏



■ 设计师偶尔也会安排一些小“惊喜”，比如这一款第一波怪物就是Boss



■ 玩家必须不惜一切代价阻止外星怪物毁灭核心



■ 无论输赢，游戏都会在结束后提供详细的战术分析，便于在下一局中更合理地安排资源



■ 重甲的敌人对大部分方向的攻击免疫，这种重甲单位往往需要玩家利用精准的射击合理消灭



■ 游戏引入了在线射击游戏的等级解锁机制

■天津 半神巫妖

27年的轮回

在我撰写过的若干篇文章中，我始终认定我在1995年左右第一次接触了电子游戏，当时的《命令与征服》和《时空游侠》等游戏是我的启蒙。但是仔细回想一下，我小学时用我家那台和iPad屏幕差不多大的黑白电视玩的《双截龙》才是我玩过的第一款电子游戏。



■《霓虹》的开始界面保留了老版本的特点

双截龙：霓虹
Double Dragon Neon
类型
动作
制作
WayForward
发行
Midnight City
发售日
2014.2.6

奇怪的是，虽然已经过去了二十多年，但当时的记忆却格外清晰：每个周末我都欣喜若狂地把现在看起来非常小但在当时却沉甸甸的黑白电视从柜子上搬下来，轻轻放在缝纫机上一玩就是一下午。记忆中那黑白色的界面上，两个小人拳打脚踢、上蹿下跳，虽然看不懂剧情但脑补了一堆惩恶扬善的剧情——现在看起来脑补得基本准确。我想，和我一样《双截龙》也是80后玩家接触的第一款电子游戏之一吧，除此之外的应该还有类似《魂斗罗》《沙罗曼蛇》等等，这些游戏都是老玩家永远难以忘却的情怀。后来，随着时代的进步，我们拥有了《使命召唤》《上古卷轴》等让《双截龙》看起来无比简单、“幼稚”的经典大作，但儿时那种简单但又越来越难寻的快乐却始终与这些游戏绑定在了一起。2012年发布的《双截龙：霓虹》就是这样的一款重制游戏，我想Wayforward（《魂斗罗4》的制作商）和Majesco联合制作的这款游戏正是希望通过重制老游戏来重制这些儿时的快乐吧。

时间回到1987年，Technos推出的这款街机动作游戏堪称是卷轴式格斗游戏的鼻祖，当时的制作团队都是李小龙的影迷，因此设计的两位双胞胎主角李比利、李吉米都是截拳道高手，因此才被翻译为“双截龙”。在当时，技术与游戏体验成为了《双截龙》一代关心的对象，因此剧情只是简单的英雄救美。二代才是中国玩家熟悉之作，李比利的女友玛丽安被邪恶势力杀死，两位主角走上了复仇之路。虽然移植到FC平台后剧情有所修改，给了一个大团圆结局，但那个悲伤版本的游戏却让我记忆深刻。

这次Wayforward和Majesco重制的想法虽好，实际效果如何却得玩家玩过才知道。在2012年7月率先在PS3和Xbox 360平台上推出后，游戏被IGN给出了3分的差评，平庸的关卡设计、过短的游戏流程和僵硬的操作手感是《双截龙：霓虹》差评的主要原因，但在PC平台上玩了几小时之后，这款游戏还是给了我一

些意外的惊喜。

初次进入游戏，那熟悉的背景音乐瞬间把我带回了20多年前，不仅如此，游戏还将这些经典的BGM做了电子混音。我始终认为，这些老游戏的音乐的感觉总是对的，比如《命令与征服》的那些电子摇滚远比现在的游戏BGM带感的多，因此《双截龙：霓虹》保留这些音乐绝对是明智之举。再看游戏的画面，2D背景加3D人物的重制让游戏画面现代感十足，并且诸如略微卡通的日系人设等特点也得到了保留。可以看出游戏制作商是既想让老玩家能有一种旧人重逢的惊喜感，又能让新玩家眼前一亮。只是这种横跨了二十年的美工设计糅合在一起多少还是有一些突兀感，尤其是在放“大招儿”的时候，2D背景的粗糙、人设与背景的分离感最为明显。

大团圆

终于抱得美人归，其实我很喜欢这些老游戏的剧情，简单粗暴但酣畅淋漓

当然，音乐美工都只是表，《双截龙：霓虹》的内在如何其实更为重要一些，因为对于一款横版动作游戏来说，格斗系统和关卡设计才是最重要的。在《双截龙：霓虹》里，我很欣慰地看到很多老关卡得到了完整的还原——当然这也是所有重制作品必不可少的环节。除此之外，还增加了挑战难度很大的隐藏关。可以说《霓虹》的关卡设计还算中规中矩，但是有一点我们不要忘了，在这20多年里游戏业早已经沧海桑田，即便《霓虹》的关卡比当初的《双截龙2》也不差甚至还要好，在现在看来也多少有些小儿科。

在早期的FC平台上，格斗、动作游戏受限于机能和开发人员水平，其打斗手感都不算很好，笔者记得当初玩《双截龙》时也很难有行云流水的游戏体验，即便是拳拳到肉这个现在很流行的评价、当时竭力追求的效果实现得也很机械，无非是增加僵直时间等伎俩。《双截龙：霓虹》也许是太像还原老游戏的效果，这一点竟然保留了下来，这也许就是IGN给它低分的最大缘故吧。因为在一款2012年的游戏里，玩家竟然还要忍受无比缓慢、硬直很长的打斗节奏。要知道，无论是《闪客》还是《忍者印记》早就界定了横版动作游戏的标准：节奏爽快、招式风卷残云般流畅等等。即便是我这个老玩家，一上来也许会被怀旧感感动几分钟，但再玩下去就很难了，这种一招一式缓慢地节奏实在难熬，更何况打击判定，尤其是Y轴方向上的判定十分特别，让新老玩家一时都很难适应。

游戏的系统相对还是保留了一贯的简单，除了方向键就剩下跳跃、投技、拳击、脚踢了，照惯例投技要在敌人眩晕状态时才能使用，两个以上敌人眩晕可以触发对对碰，相对应的是一个成就和奖杯。除此之外，三连击升龙拳所带的浮空效果可以追加攻击，敌人倒地后也可以追加攻击，三腿连击的旋风腿也很实用，这些简单但又不失可研究性的战斗系统算是一个亮点。尤其是翻滚闪避，可以说是游戏操作方面的一个重点，玩家很难用攻击应对敌人的各类武器，因此如何选择闪避时机就是过关的关键。并且翻滚键加攻击键还有额外的招式，比如翻滚加拳击是下段扫腿、翻滚加踢腿是老玩家最为熟悉的跳起飞磕，在我看到主角使出这样的招式时，还真的会心一笑，童年的记忆瞬间涌上了心头。

当然，《霓虹》并不只是简单的复刻重制，新时代的很多元素都出现在了游戏中，比如升级要素。游戏设计有十种必杀技和十种被动技能，都是需要用游戏内金币和矿石升级的，全部升满需要的数量很大，这就要求玩家二周目、三周目地玩下去。

游戏剧情融合了《双截龙》一代的剧情，在我看到李氏两兄弟时隔27年再次英雄救美后，才知道我怀念的不仅是这款游戏，也许更多的是我的童年。《双截龙》《魂斗罗》以及《超级马里奥兄弟》已经成为了一座座丰碑，它们永远不会湮灭在历史长河中，偶尔还会以《霓虹》这样的复刻形象突然出现在我们这些老玩家的面前，提醒着不要忘记它们往日的辉煌，在轮回中生机勃发、生生不息。P



性感的玛丽安，两兄弟就是因为她开启了英雄救美之旅


投技只有在敌人眩晕的情况下才能用出来

虽然人设比较日式，但是很多画面都是美漫风格

■山东 科曼奇复兴计划

当亮点不够亮时

众所周知，一部好的游戏作品一定要有其独特之处，一帮人折腾几个月甚至数年做出来的东西，总要有点亮点才能够对玩家有所交代。但是对于很多小成本制作的游戏，本身技术实力不够雄厚，而且辛辛苦苦想出来的“亮点”在实际操作中又变成了一坨渣渣，那么游戏本身就成了一出悲剧，《整装上阵》（Loadout）就是这么一款作品。



■ 游戏的主界面布局和《军团要塞2》如出一辙

整装上阵
Loadout
类型
射击
制作
Edge of Reality
发行
Edge of Reality
发售日
2014.2.1

看完前面的部分大家首先不要惊慌，《整装上阵》并不是一款烂得不能玩的游戏。作为一款免费游戏，其自身的素质已经超越了很多同行。但是正因为这样，才让我对这款游戏感到十分可惜。尤其是当你看到游戏介绍时觉得这游戏的点子帅爆了，然后玩起来却完全不是那么回事儿的时候，这种强烈的冲突会让每个玩家为这款游戏都感到可惜。

所谓“亮点”

其实就是在武器改装上下功夫。众所周知这年头的射击游戏中，给自己武器加加插件，改改性能的小噱头已经是标配了。但是像《整装上阵》一样当做重点，且在前期宣传中大吹特吹的则是少数。《整装上阵》初始提供4个基础武器核心，玩家通过在核心上假装不同的配件提升武器核心的不同性能，从而满足不同战斗的需要。同时玩家除了用分数购买配件的同时还会开启与之相关的科技树。给自己的配件升级，获得更多的武器效果！乍一听这似乎是有史以来最牛的武器配置系统了。可适当你真正开始玩《整装上阵》的时候，才发现完全不是那么回事儿。

重点在于，制作组虽然重点强化了武器配件的多样性，可是却没有老老实实的对所有可能性进行推演。导致这套系统实际放在玩家手中的时候，很多武器配出来“殊途同归”。例如我想要一把狙击步枪，既可以采用普通的步枪核心，也可以采用镭射核心，当两款核心装上了同样的配件时，其火力输出相差不大。同时游戏除了武器配置和护甲之外，玩家的其他属性（例如初始HP，移动速度，弹跳高度）不能修改，所以玩家又会放弃天马行空的想象，优先选择多快好省解决把敌人轰成渣的武器配置。从而使得制作组辛辛苦苦搞鼓出来的强大武器系统变成了摆设。所有玩家配置武器都是向着火力猛，射速快，攻击范围大的方向配置武器。这使得这款游戏几乎变成了高火力AOE武器的天下。如果你是喜欢搞搞狙击点文艺

派，那么很不幸，你会被漫天飞舞的导弹轰得渣都不剩。

“亮点”之外

除去武器改装这一“亮点”之外，游戏其他的部分只能说差强人意。至少游戏没有一些难以忍受的BUG，网络优化也算流畅。因为游戏剩余的部分都在尽可能的往《军团要塞2》这类R级漫画风格的游戏靠拢。说它是山寨版的TF2也不过分。只是在血腥效果上得到了加强。人物外形方面不出意外的放到了付费购买的部分，且多半都是猥琐大叔和大婶的模样。但是有些不同的是，游戏的射击感和运动效果更接近于《雷神之锤》《毁灭公爵》等古典射击游戏。毕竟这种逆天改装的武器的游戏创意本来就会严重影响游戏的平衡性。这种游戏本来应该采用类似“雷神之锤”系列的纯粹的竞技场对抗模式才能让玩家真正地战个痛快。

但讽刺的是，游戏的模式还偏偏在向《军团要塞2》靠拢。《军团要塞2》之所以有极佳的游戏体验，是因为游戏对于不同职业以及职业的武器加以严格的限制和定位。从而使得场上所有人都能根据自己的喜好各司其职，共同带领团队走向胜利，但是《整装上阵》将一切的变量放在了武器上，同时还鼓励玩家进行天马行空的改装。结果导致所有玩家配好自己的武器，怀着一个玩竞技场模式的心进入游戏，却被告知完不成任务你们就会输。于是便有两种情况：一、所有人努力地在完成任务，但是爽快度大大降低。二、所有人大喊一句“完成什么任务去死吧”，自行当做竞技场玩，结果某些杀得很High的玩家却发现本局结束后自己是输家。输家就意味着更低的分数和更慢的等级养成，从而大大降低了玩家的积极性。最终使玩家抱着“改几把枪杀个过瘾”的心态来玩游戏，使得游戏的整个创意陷入十分尴尬的境地。

好创意不等于好游戏

其实我们仔细分析一下，《整装上阵》的游戏创意其实很不错，通过武器的改装决定玩家场上的定位以及风格，将游戏的自由度与游戏性充分结合。但是实际游戏的设定调配上出现了严重的问题。导致游戏变成了四不像。因此，好创意不等于好游戏。一个制作组对于创意的实际操作水平往往会决定一款游戏是神作还是雷作。对于《整装上阵》来说，你可以把他当做一个小品级的游戏娱乐一下。但是如果往里投大笔美刀的话还是算了吧。



■ 除去鸡肋的武器改造，游戏唯一还能吸引眼球的就是每名玩家可以同时携带2把主武器



■ 获胜以后的界面是玩家炫耀“舞姿”的好机会，没错，游戏中的确内置了跳舞这个功能

■ 试枪场可以让玩家在试验完武器之后再决定是否这么改装



■ 每局开始数秒时，所有玩家在一起互相轰，这并不仅仅是热身，因为活下来的玩家的会直接开始任务，而死了的玩家则会送回去读秒



■ 相比于同类游戏，Loadout的画面表现更加血腥，口味不够重的玩家可能会感到有些不适

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/digmouse

■江苏 防弹手柄

结束了，强尼

《兰博》游戏版是一部"没有光枪的光枪射击"，以这种"轨道"方式对三部曲中的名场面来个串串烧，期间加入了类似《化解危机》的踏板回避（当然没有踏板），《狙击精英》的死亡特写、《战争机器》的完美上膛（成功后子弹加倍），还有子弹时间系统。



■ 按错一个QTE，你就会看到影迷们前所未见的Rambo惨死特写



■ 终于可以拿着M60在Hope警署门前杀杀人了！



兰博：游戏版
Rambo: The Video Game
类型
射击
制作
Teyon
发行
Reef Entertainment
发售日
2014.2.21

玩家要做的事情，就是对着屏幕不断地用鼠标进行"打地鼠"。

当然，铁杆影迷肯定会对这种设置表示异议，就拿电影第一集来说，虽然Rambo把华盛顿州的小镇Hope变成了战场，但他从头到尾都没有杀死一个人，唯一一个挂掉的家伙，还是自己从直升机上失足摔下来的。再进一部讲，尽管赤裸上身端起机枪大杀四方，这是Rambo的标志，但除了电影第二集最后的发挥明显开挂以外，他在绝大多数动作场面中都是贯彻着明确的战术，论正面战斗能力，的确与那些奇幻抗日剧的主角们相去甚远。当然，制作组也的确注意到了这个问题，他们也给战斗加入了许多奇怪的限制条件。比如从Hope警署脱出后，在森林与前来搜捕的警察周旋的这段流程。游戏就要求玩家射击这些"体制内"人员的腿部，或者直接将他们的配枪一枪击飞（当然爆头也没关系，只是得分少一点）。为了体现"战术"，敌群中还有一种从MGS中穿越来的头上长着感叹号的敌兵，如果你不把他们先干掉，那么他们一枪就能崩了你!

至于Rambo精湛的丛林渗透技能，在"轨道射击"的表现方式之下，也只有依靠QTE了。你无需预判敌兵的走位，不需要等他们掉过头来的时候再从背后摸上去，"轨道"带领你在正确的时间出现在正确的地点，然后用匕首来抹掉敌人的脖子，或者用十字弩来干掉那些傻站在原地，苦苦等待着你这样干的巡逻兵。如果你因为这种弱智操作而放松了警惕，按错键之后就会看到连"雌鹿"武装直升机都奈何不了的Rambo，居然就会迎面而来的一只枪托给打至扑街了……可怜的投资，决定了《兰博》成不了大作，但它可以变成一部精致的小品，将动作元素最大幅度精简，用"轨道射击"方式来唤起玩家们的回忆，这未尝不是一条可行的制作思路。然而，即便用一部光枪游戏的标准来衡量，《兰博》也远远达不到合格线，别说《VR战警》，甚至连30年前Taito的《野狼行动》（Operation Wolf）的体验都达不到：光枪游戏要的就是流畅，而《兰博》游戏版却在不断用FPS的思维，比如掩体、QTE、慢镜速射、Perk（唯一一个有用的技能，恐怕就是任意键跳过QTE了）来进行干扰。

在《第一滴血》大结局中，Trautman上校用本文标题的这句话，劝说刚刚拿着M60机枪扫得一帮恶警鸡飞狗跳的Rambo放下武器。这位依然沉浸在战争阴影中的肌肉男进行了这样的回答——"Nothing, nothing is over"。史爷爷当年是这么说的，在六十多岁高龄的时候，他依然专心致志地研究"老年动作片"，看着曾经的兰博靠老头揽基、插科打诨、拼命自黑来续写铁血英雄的传奇，的确是有几分心酸。值得庆幸的是，虽然Rambo的所谓官方游戏，基本上都是上世纪八、九十年代的横板射击作品，但Rambo的硬汉精神却对动作射击游戏的制作理念产生了深渊的影响。从《潜龙谍影3》、《黑色行动Ⅱ》相关致敬桥段的"神同步"来看，以现有开发技术与模式来制作一款以Rambo为主角的沙箱动作游戏或者是FPS，让玩家体验丛林猎杀、中亚山区冒险的紧张刺激，是完全可以做到的，这也是我们此前对《兰博》游戏版产生不切实际期待的原因，只是最终成品很快就将我们拉回到了现实之中。对此，我们只能对着这样的兰博再次说道：It's over，Johnny！

■上海 西塞罗

两个键的乾坤

《双键格斗》是一个彻头彻尾无厘头的创新之作，它的卖点就是“两个键的格斗游戏”，它真的只有两个键，跳和踢。游戏的全部内容，移动，攻击，躲避，必杀，甚至连菜单选择，就全都是它们的了。

双键格斗
Divekick
类型
格斗
制作
One True Game Studios
发行
Iron Galaxy Studios
发售日
2013.8.20



■从画面上看《双键格斗》就是一个三流的“街霸”仿制品



■乔大叔与光头兄，因为后者随着死亡次数脑袋会越变越大

《双键格斗》在恶搞其他格斗游戏的时候，先要把自己装的正经一些。如果光看截图，除了屏幕下方的两个鞋子状能量槽，其他都像极了一个“街霸”的三流复制品。

游戏有着“街霸”风格的人物，街霸风格的界面，街霸风格的音乐，但当玩家打开正式游戏，他就要开始他最离经叛道的格斗之旅了。《双键格斗》的这两个键，在第一次按下时，一个是往上跳，一个是往后跳，而第二次按下时就统一为向前踢了，于是在实际游戏时，就可以看到两个角色在那又蹦又跳，相互试探，然后胜负就在二人双腿交错的刹那间分了——游戏连血槽都是假的，所有的角色都是一击必杀。

当然，游戏机制的离经叛道不一定意味着它没有深度。《双键格斗》入门超级简单，但是要玩的好还是要一定技巧。玩家们在跳起后就开始要遵守物理法则，向上速度减慢，开始掉落，这时唯一能改变自己命运的动作，就是踢，不过玩家一旦踢出，运动轨迹也就彻底决定了，玩家这一击是否能保存自己，消灭敌人，就全要看之前的预判是否准确。

《双键格斗》也提供了不少角色，每个角色都有自己的属性——跳跃高度，踢出速度和必杀技。跳得高未必意味着优势大，跳得高踢得远，但露出破绽的机会也会变大。每个模式开始之前，玩家也可以选择一个能力加成。每个角色还都有自己的必杀技，比如有些人能打开空间门时空传送，有些人可以空中突然转向背踢，也有的可以大大增加自己的滞空时间和跳跃速度……

在角色设计上，《双键格斗》也极尽恶搞之能事，主角Kick和Dive的设计参考了《街头霸王》的阴阳兄弟，两人形象相近却有着不同的打法。Uncle Sensei是一位手脚都套着鞋的怪蜀黍，他的胜利姿势参考了达尔锡，另有胖宅男，乔大叔等等不一而足。游戏的台词也几近搞笑，对于看出那些梗的同学们，大概都会报以会心一笑吧……

《双键格斗》实在是一个非常特殊的游戏，称赞它的大多属于那些第一个吃螃蟹的猎奇玩家，对于其他人，面对如此离经叛道的作品，恐怕只会笑着离开。如果你习惯了《双键格斗》的形式，就会发现它是标准的怪而不烂。易于上手，却兼具深度，因为一击必杀，老手对付新手也没这么简单。

对于研究游戏机制的人来说，它更是一个很好地剖析材料，它看似把一个格斗游戏能抛弃的全抛弃了，却仍然保留了位置，预判，反应等格斗游戏所必需的基本概念。如果您想尝试一下不一样的游戏，那么就从《双键格斗》开始吧，对于普遍打怀旧风的下载游戏来说，它对玩家，不管从正面和反面来说，都是一朵难得的“奇葩”。P

■江苏 防弹手柄

“科学发展观”的互动化实践

作为一部以“互动战争大片”为卖点的策略游戏，《全面战争》（以下简称TW，《全面战争：罗马Ⅱ》简称TWR2）系列的内政系统一直都处于相当尴尬的地位：为了满足“万人大型团体操”的需求，在大地图上实施的策略模拟必须精简，一切都是以战争为目的。

过于粗糙的内政系统，又出现了玩家扩张速度太快的问题，导致游戏进入中后期以后完全就是无脑平推的局面。Creative Assembly（以下简称CA组）对这种由于简单粗暴所导致的问题解决方式，一直以来也都是“以暴易暴式”的：这就是在玩家发展过程中实施Debuff，让持续不断的内乱来消耗玩家大量的精力和资源。由于游戏的经济系统一直以来都存在严重的漏洞，比如《中世纪2》中的“拆房子卖地”，《帝国》中的一本万利的殖民地贸易收入，都在印证着“能用钱解决的问题就不是问题”这句话的真理性。玩家只需要不断地建造高级文化、宗教建筑，就可以无视这些问题，所谓的内政，已经异化为了操作鼠标的应激性反应。至于《幕府将军2》中靠“包围网”这种方法，让所有派系全部围着玩家打的方法来增加难度，这已经失去了对“策略”一词最基本的尊重。

就TWR2的表现来看，内政系统依然延续这种靠Debuff来制约扩张的基本思路，其效果也是明显的：即便在共和国的执政官、帝国的皇帝们已经拥有了兵强马壮、钱粮丰厚的大好局面，依然要面对各种“人民内部矛盾”，更重要的即便你坐拥无尽的财富，在发展过程中积累的问题面前可能都会一筹莫展，绝不是像以往那样通过盖盖房、减减税就能安抚民心。将TW系列策略层面的一些旧思维带入本作之中，很快就会发现50回合之后简直寸步难行。因为几乎玩家做出的任何一次内政规划，都会承担对应的后果，但这种纠结感，绝非以往TW系列的那种“什么都可以靠撒钱摆平”的数字加减游戏，平衡多方面矛盾，汇聚帝国发展的正能量，需要玩家极大的策略投入。

树立“全国一盘棋”思想

TWR2内政系统的设计，总体上遵循着“该容易的更加容易，该繁琐的更加精细”的思想。行省系统让帝国管理的效率得到了极大的提高，乍看上去，行省的概念与《帝国》中的“地区”（Region）概念类似：一个地区有一个用于摆放宗教、文化、军事和商业建筑的首府城市，外加若干城镇。只需要点击其中的任何一个城市，该地区的全部定居点都会出现在下方的管理界面中。但在功能上，该系统已经与以往作品大相径庭。省会辖下的附属小城不再只提供单一的经济、特产类功能（类似以往的葡萄酒庄园、金矿、伐木场）城镇，现在都可以建造配套设施。地区首府最多可以拥有五个建筑格子，城镇为三个（濒海行省多了一个港口设施）。尽管本作依然保留了15种地理资源，但由于取消了矿脉，城市与城市之间无法进行资源贸易，资源的“变现”作用已经降到最低，主要作用仅仅是决定地区的生产效率加成和国家的贸易类型。

这些改变，彻底颠覆了以往TW系列的内政玩法：由于每个城市的建筑格极其有限，而军事类建筑将占据大量空位，因此如果想将一个行省用于军事用途，过多的训练和配套设施会占据大量的格子，这就意味着经济设施不但没地方可造，而且就算造了，其产出的利润还不够抵消它所产生的负面效应，因此将4个据点以下的行省规划为军事存在，不仅是严重的浪费，而且还会增加许多不必要的麻烦。对于经济行省的建设，玩家也不能把所有和“发财”二字有关的建筑一堆，然后坐等印钞机开足马力为你产出真金白银。玩家需要根据当地的地理资源，因地制宜地制定经济发展路线。比如不列颠利亚和日耳曼地区适合畜牧业，因为有盐场加成很高，担任连接东西方世界枢纽的埃及就更适合手工业和拓展商路。

对帝国版图上的各个行省进行合理规划，树立总揽全局、科学筹划、协调发展、兼顾各方的思想，这不仅仅是单纯地处于利益最大化的目的进行考虑，而且也是来自游戏底层规则的必然要求。经济建设会导致腐败，穷兵黩武会导致民变，农业发展会出现脏乱，如果玩家再像以往那样，将各种功能建筑乱造一气，那么来自“工、农、兵、商”的巨大叠加惩罚，是任何文化类建筑都无法平衡的，任何“一专多能”的行省功能规划，最终的结局都是灾难性的。

稳定压倒一切

从影响民忠度的因素种类来看，TWR2与前几作完全一致，无外乎抵抗（占领别国城市）、腐败、税率、脏乱、驻军数量等几个方面。过往“全战”在这一方面的缺陷就在于，当民众出现不满情绪的时候，玩家总是可以利用规则上的漏洞，在第一时间完成维稳工作。将税率调到最低、训练城管（免维护费用的

城镇民兵）、赛事务官（传教士、间谍）都可以在三回合以内消除满城的戾气，甚至对着刚刚占领的城市居民实时灭绝人性的大屠杀，也能杀出一片笑脸来，众多影响稳定的负面因素形同虚设。

而在本作中，生活在罗马时代的欧亚人民们已经彻底认清了玩家们惯用的“大块巴掌给块糖”的伎俩，单纯的低税率、驻军手段已经不足以平衡由于征服所带来的民忠下降。粮食资源是影响帝国稳定的首要因素，一旦由于特定地区的规划错误而导致缺粮，恐慌情绪就会在全国范围内扩散。缺粮所造成的民心崩坏之所以可怕，是因为它几乎是一个不可逆转的过程——“堆满仓”的大好局面不但无法提升欢乐度，相反升级农场建筑本身也会扣除秩序（盖一座神庙只能+2，升到二级农场就要-4，四级渔港直接-12，这帮暴民难道是吃饱了给撑着了？）。虽然这一设定招致了许多玩家的不满，但我们可以看到，粮食、经济、军事、政治与文化五大决定帝国能否长治久安的因素，已经从仅仅是名称不同的“民忠负面数值”，变成了一个相互平衡，彼此联系的环。让玩家在建造任何非文化类高级建筑的时候都要三思而后行。

也许折腾了你会最终领悟，维持帝国运转靠的不是顶级经济设施，而是稳定的税收支持，它取决于玩家能否维护好庞大疆域的安定，追求罗马式的骄奢淫逸，甭管什么建筑物都给升级到顶端，这等于是启动慢性自杀模式。事实上，即便玩家再权衡，也很难像以往那样让版图上的城市都笼罩在正能量的光环之下，一大片“红脸”是常有的事情。与以往民怨载道三回合内必暴乱不同的是，本作的安定度的最高与最低值为+100与-100，并且每回合都在动态变化之中，只有突破下限之后才会出现叛军，身为帝国元首的玩家的首要任务，并不是让每一个罗马人笑逐颜开，而是统领各支军团四处开疆扩土，对内尽可能避免不稳定因素突破临界点，最终变成影响战略规划的逆流。

结语

罗马帝国灭亡的原因，自然有着不同角度的解读。自由派思想家们认为罗马人带着共和制度的“普世价值”去征服世界，最终却毁于专制主义的诱惑；气象学家认为气候和土壤的劣化，导致经济体系的土崩瓦解；道德家们认为“高端大气上档次”Lifestyle害了可怜的罗马人；遗传学家从DNA角度，解释了罗马人高贵的血统是如何被蛮族劣化的；病理学家甚至通过罗马城的下水管道为铅制这一考古发现，将罗马人尚武精神的迅速消失归咎于慢性中毒对身体机能的侵害。从一部历史策略游戏所能够表现的经济学观点进行解读，罗马帝国在所征服地区之上所设立的行省，并没有实行有效的统治政策，而是仅仅使其变为钱库，导致自然经济的运转规律遭到严重破坏。对统治区人民采取蔑视，甚至是敌视的态度，使得无法用统一的价值观对“蛮族”进行同化。过分迷信武力，导致一旦帝国的统治力有所下降，就会发生叛乱，进而有灭国之险。无疑，TWR2的内政系统完美地还原了历史。 在继续增加战术激烈性的同时，TWR2也对战略氛围进行了极大的拓展，让我们相信未来的TW系列的战略成分必将在“科学发展观”的正确指引下，继续更大幅度的进化。P



本作的贸易系统在帝国财政中的地位进一步降低，想捞钱，就必须苦练内功

兵排栏的绘图是根据出土的文物复制而成的，需要玩家一定的辨识能力



战略地图上的城市模型增加了许多细节，即便不看建筑栏，我们也可以对其附属建筑的种类了如指掌



将领的作用被大大突出，没有领导的部队不仅仅缺乏战斗力，而且根本不能出城作战

认识你自己
网游营销中的广告定位



■浙江 木然

好产品离不开广告，好游戏离不开营销。那些让玩家记忆犹新的游戏，总有它独到的玩家定位，对玩家来说游戏本身就是最好的广告。

广告，并非单纯的“广而告之”。广告学对广告的权威定义是：广告是由广告主支付费用，通过一定的媒体向大众传播信息的行为；其目的是劝说或诱导受众服从于该信息。以付费为前提、通过一定的媒介以传播特定的信息、以大众或某个特定群体为传播对象、以劝导信服为目的，这是一个标准广告必须具备的4项要素。在市场经济日益发达的今天，仅仅把广告做得像广告还不够，还得把它做成一个好广告。这就要求广告策划们展开头脑风暴竞赛，拿出各种各样酷炫的主意来赢取眼球，让客户看


▲“虽然我是个LOL玩家，但我有一颗DotA的灵魂”


▲LOL同人动画《啦啦啦德玛西亚》比游戏本身传播得更广


▲LOL给玩家们贡献了不少段子，比如“上（路）MISS”

到，他们的产品有哪些特点。只要是你的对手没想到的，你都可以拿来作为卖点——这就是广告定位带来的启发。从上世纪70年代到今天，经历了数十年的发展，广告定位理论作为一种经典的营销思想，已经成为了无数广告策划们的工具指南，乃至圣经。

网络游戏虽然是个新生事物，但由于定位理论在其他领域的强大影响，使得网游的营销方式也在极短的时间内走向了成熟。这对于我们来说有好也有坏——好处是，区别好像比以前更明显了；而坏处是，选择似乎比原来更困难了。

定位与营销

定位理论的核心思想可以归纳为：1，特立独行，让消费者记住你的定位；2，心无旁骛，一切活动聚焦于你的定位；3，从一而终，不轻易改变你的定位。这就要求我们必须为游戏找到一个值得包装和宣传的价值点，而且这个价值点可以让你的产品在同类市场中显得别具一格。为此，定位理论提供了几种定位的方法供我们参考，例如市场定位、功效定位、经典定位等。

市场定位，指细分市场（人群、地域），集中一切力量宣传自己在该市场“第一”的位置。这点腾讯算是代表。CF自称“3亿鼠标的枪战梦想”，尽管嘲讽吐槽者无数，也改变不了它在FPS网游市场的霸主地位；DNF凭借良好的操作性与游戏性（忽略那渣一样的网络质量）在横版动作领域横扫对手；LOL更不用说，国内的电竞圈子基本上已经成了它的天下，就连有名的SKY和MISS都跑去做了LOL解说。腾讯一个市场一款游戏，而且都做到了“第一”，只能说腾讯的营销太厉害，至于游戏本身，咱还是不作评价了。


▲巨人可以对抗，但不一定能打倒



▲《魔兽世界》的经典图片太多了，就选这张早期的吧

功效定位，即强调产品在某一方面特有的功效或优异表现。就好像王老吉/加多宝整天把“怕上火就喝我”挂在嘴边，结果在中国做出了超越可口可乐的成绩，游戏的“特长”也是可以拿来吹嘘的。LOL火遍大江南北，DOTA2姗姗来迟，虽然面对前者几百万同时在线的业绩有点心虚，但“刀塔”还是汇聚了一批忠实粉丝，其中有不少是铁杆，虽然数量不多，但也足以延续这款MOBA游戏的光荣传统。什么传统？当然是“电竞”了。DOTA2自推出以来一直以“电竞”作为主打，配合高门槛、高素质、高操作等要素，树立了不同于“小学生联盟”的“电竞MOBA”的形象。尽管部分DOTA2玩家的优越感经常被LOL玩家取笑，但作为营销策略，Valve公司与完美对“电竞”定位的坚持却是正确合理的。

经典定位，对于那些拥有悠久历史的产品，将自己定位于“经典”，能让顾客选择时有安全感。最著名的例子就是《魔兽世界》。虽然说网游产品的市场周期不会太长，但对于运营8年的《魔兽世界》来说，它已经算是“历史悠久”了。令人讶异的是，迄今为止它仍然是世界上最受欢迎的3DMMORPG，不得不感叹其生命力之强。这样的伟绩，除了暴雪的努力之外，也要归功于其丰富的内涵与深远的影响，早年有刊物评价《魔兽世界》“这是一款游戏？嗯哼，但它更是一种文化”，可谓一语道出了《魔兽世界》的魅力所在。尽管今天它已不像过去那么高贵，但它还是如一坛陈年老酒般散发着诱人的香气。你可以不喜欢它，但你必须承认，历史上没有任何一款网游，能像它那样把“经典”二字诠释得那么透彻。

价格定位，即“优质高价”，以彰显高品质与物有所值。实际上很少有网游以“廉价”作为卖点，一方面是市场已经趋于饱和，另一方面则是由于玩游戏本身就属于一种极为廉价的娱乐方式。无论在免费网游还是收费网游中，都不存在巨额消费的硬性指标（代练和

收费道具属于额外消费，不纳入讨论范围）。也就是说，低价促销只能作为短期营销手段而不能当作长期定位目标。试想一下，如果道具卖得很便宜，再加上游戏免费，那运营者还靠什么赚钱？我可以说，任何一个给老板出这种馊主意的策划，不是商业间谍，就是脑子有坑。

论如何对抗巨人

2013年最火的日漫可能就是《进击的巨人》了，虽然笔者没看过，但也知道人类打巨人肯定困难重重，毕竟后者的体型优势摆在那里。在营销史上，这种以卵击石的案例也不是没有，只不过比较鲜见罢了，而且后浪也不一定要把前浪推死在沙滩上，有的时候相安无事或者彼此制衡反而是更好的结果。像当年七喜跟可口可乐的市场战就打得比较有参考价值。面对可口可乐这只饮料市场的大鳄，初出茅庐的七喜并没有像其他挑战者那样打出“我比可口可乐怎样怎样”的旗号，而是选择了一个完全相反的方向，它的宣传标语是“七喜，非可乐”，用自己“非主流”的定位昭示对主流的不屑，结果七喜很快就成了不喝可乐的消费者的首选——他们喝可口可乐，而我喝七喜，这就是区别，这就是个性。七喜的聪明之处在于它没有绞尽脑汁寻找自己比可口可乐更优秀的地方，而在自己和可口可乐的不同上下功夫。广告学里管这招叫“逆反定位”，算是抓准了消费者的个性心理，是一种“后发制人”的定位策略。

再回到DOTA2与LOL的对立上。为什么DOTA2玩家会产生一种“LOL是小学生游戏”的优越感？因为他们觉得LOL既没有反补又没有复杂地形，无法体现微操和意识，娱乐性远大于竞技性，与血统纯正的DOTA2根本没得比。尽管不排除有同时热爱LOL和DOTA2的人存在，但熟谙这两款游戏的人都明白两者之间的区别。而这种观念对于Valve和完美世界来说就是做差异化营销的好材料，所以他们针对那些喜欢玩MOBA但是不喜欢LOL的玩家打出了“电竞”和“正统”的旗号，想借此从LOL手里“抢”走一部分人——实际上，成效也是比较显著的。众所周知MOBA玩家的一个特点就是群体性较强，换句话说就是人多才方便开黑，一旦有一个人把这个风气带起来，其他的人也很容易被影响从而集体“跳坑”（笔者的寝室也是这种情况，只不过对象是LOL）。当一个人玩DOTA2变成一群人玩DOTA2，这种“个性”也就逐渐成为了“共性”，最终形成了一种亚主流文化，就好像喝七喜的在喝可口可乐的面前也可以嘲讽后者：“哟，你还在喝可乐呢？”

不过我要强调的是，逆反定位是一种对抗巨人而不是击败巨人的方法，它的作用只在于削弱，而不是取代。如同喝七喜的人再多，也终究替代不了可口可乐在全球市场独一无二的地位。LOL的流行有目共睹，其模仿者千千万，欲取而代之者万万千，但有哪个能撼动得了它的王座？后来者的营销策略无非两种，一种以相似的定位告诉玩家“我们比LOL更好”，无异于虎口夺食；另一种以相反的定位展现与LOL的不同之处，算是曲线救国；还有些属于双管齐下的，但效果都不怎么样。为什么呢？答案或许可以从《魔兽世界》的长盛不衰中寻找：《魔兽世界》火了这么多年，堪称“一直被模仿从未被超越”，从广告学角度来看，它的秘诀就是把定位理论的三个核心思想贯彻到底——它对自己的“经典”定位从开测起就一直保持到现在，包括每一次资料篇的更新，都会有效地运用“魔兽世界观”中的经典元素：英雄、剧情、地图、道具——争取让每一个字，每一个细节都充满“史诗感”，让人一提到网络游戏就想到《魔兽世界》，一看到那熟悉的LOGO就自动在内心脑补“熔火之心”的BGM。您可别嫌夸张，我身边不少朋友都已经放弃治疗“山口山综合症”了。

同样的，作为MOBA领域的巨人，LOL也在逐渐把自己的定位从“最多”“最大”转向“最经典”，这点可以从它衍生出的大量周边、同人以及那句脍炙人口的“德玛西亚”看出。不过和暴雪即将推出的新作《风暴英雄》相比，LOL在文化底蕴上还是存在一些差距。号称玩法更新颖，节奏更明快，又同样以“经典”为定位的《风暴英雄》将是LOL在王者路上的一号劲敌。2014年MOBA市场的动向如何，让我们拭目以待。





▲提莫vs枭兽，两大萌物的终极对决



▲继“3亿鼠标的枪战梦想”之后“抄袭CF”又让《穿越火线》红了一把



▲自由、公平、信任，DOTA2官网上的每个字都在叩击电竞玩家的心扉

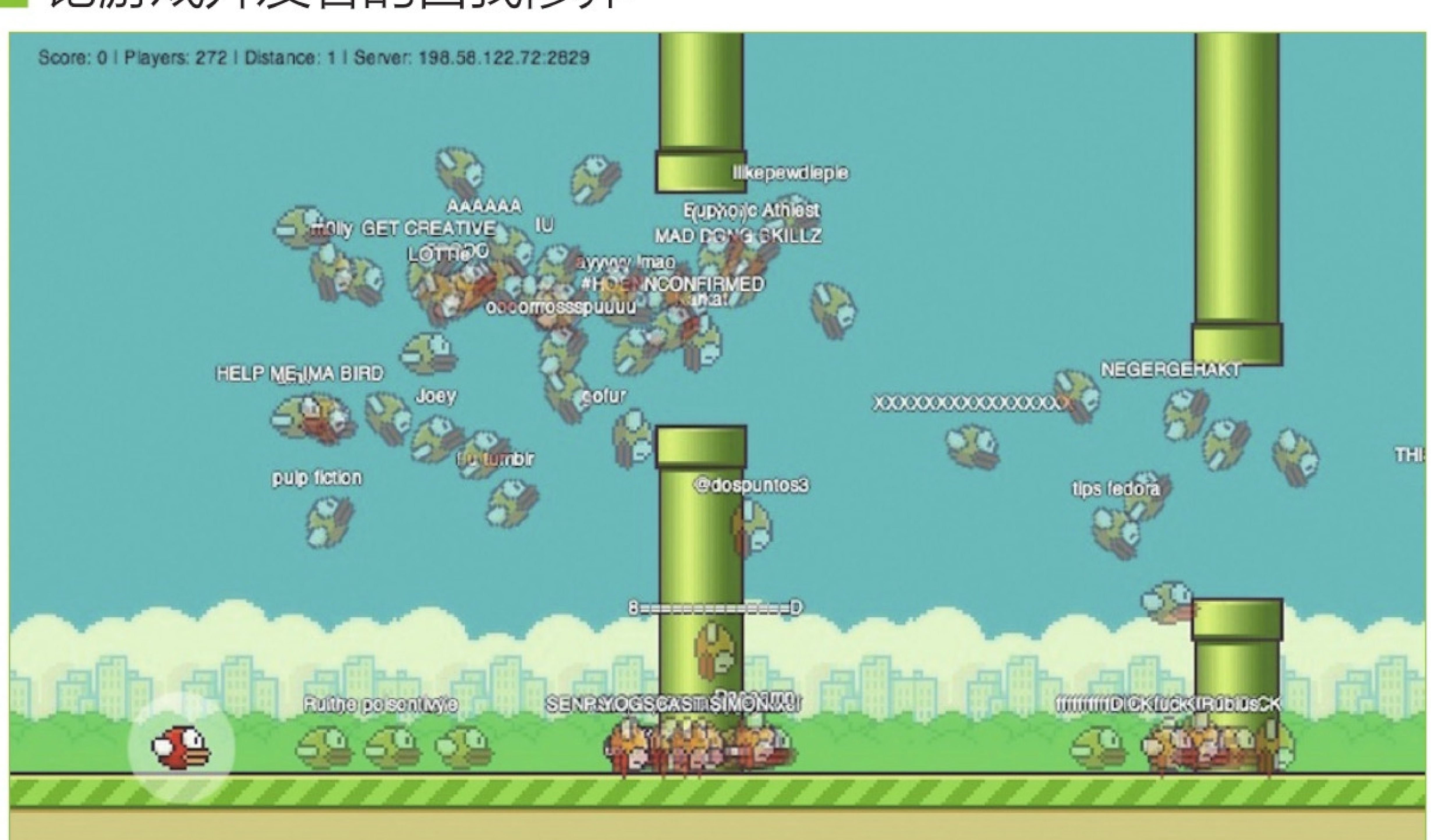


▲来，热爱暴雪的朋友们战个痛快


▲“小学生联盟”不是随便说说的

别闹啦，Flappy Bird

论游戏开发者的自我修养



■深圳 吴笑天

在农历新年期间，一款小制作的手机游戏Flappy Bird进入大众的视线，一夜爆红，它所引起的话题似乎比它本身更加有趣。



▲开始挑战吧，“进击的小鸟”

在过年休息的最后一天，我满怀好奇地下载了Flappy Bird，然后和老婆人手一台设备愉快地度过了几小时。现在回想起来，真可惜了那个下午，那可是宝贵的假期中最后的时光。

Flappy Bird在网络上被圈内人大量讨论还要往前追溯几天，在微博或是一些小众平台，能看到不少的解读文章，或从游戏玩法，或从视觉，或从社会现象剖析这只“小鸟”。开年以后，它迅速成了大量游戏、科技媒体的讨论热点，又让媒体人可以忙活好一阵子了。

各行各业的“纯粹风”

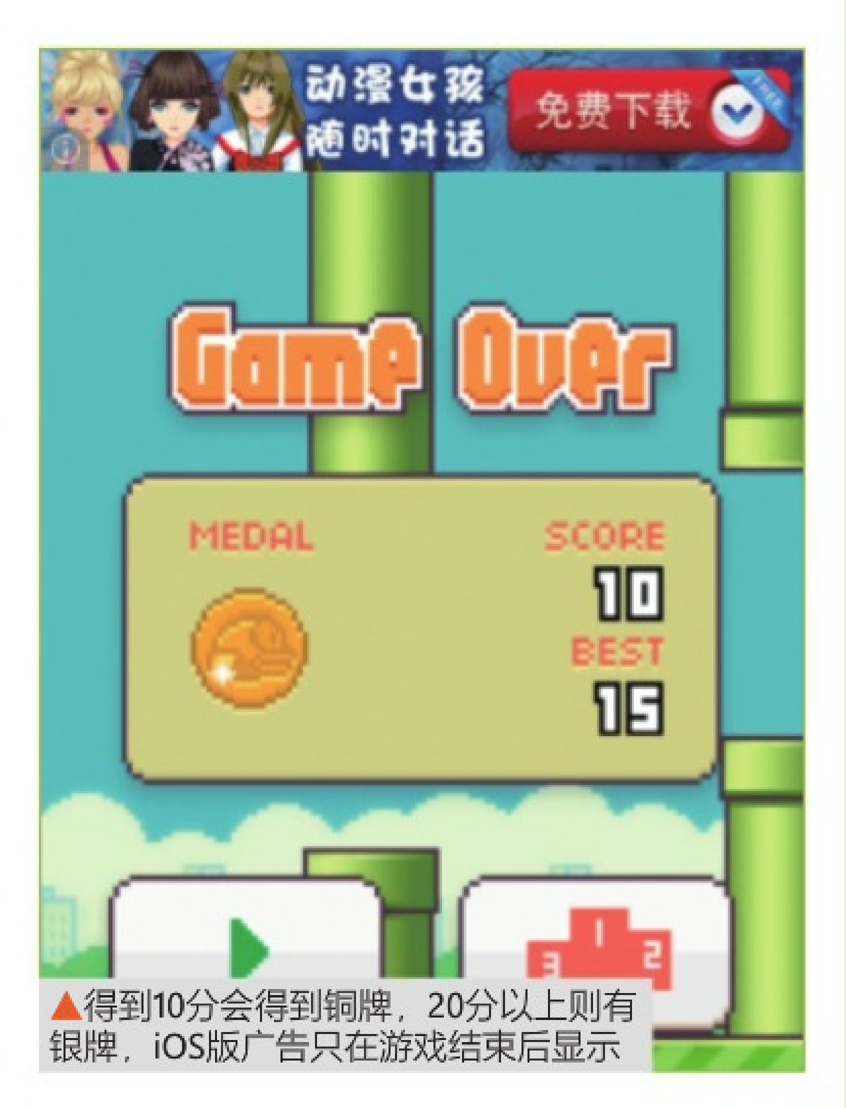
“狠狠地抽了游戏从业者一耳光。”这大约是听到最多的话了。一款由越南独立游戏开发者阮哈东（Nguyen Ha Dong）利用业余时间开发，游戏画面、操作极为简单的作品，竟然单凭广告收益日进5万美元。这该让多少花费了莫大精力而产品还在生死线上的游戏从业者羡慕以及仰慕，但这样的成功却又是复制不来的。这款产品在发布到AppStore后经历了将近半年的潜伏期，然后突然爆发，相信AppStore上还有不少同样优秀的Minigames正潜伏着待人挖掘，但它们的命运始终不会迎来爆发的一天。

整个2013年业内都在讨论，AppStore上尽管大作不断，但再也没有达到《愤怒的小鸟》《水果忍者》那样高度的产品出现了，在Flappy Bird火爆以前，我们虽然看到大量精美的产品问世，但从游戏玩法上却没有任何变化，无论是Asphalt 8还是COC续作Boom Beach，更不要说国内全面复制Line和Kakao的“天天”系列。于是在Flappy Bird出来以后，被过度解读也就非常容易理解了，毕竟大家都寂寞了太久。

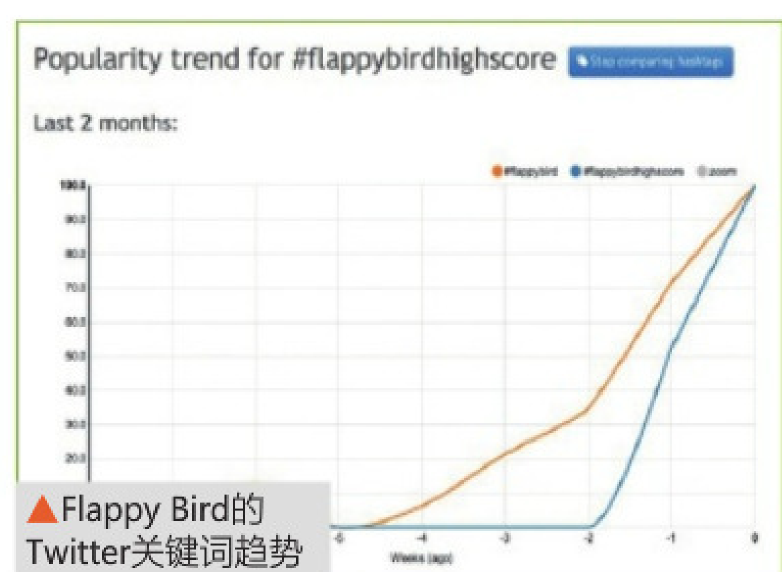
这不由地让人想到了中国好歌曲上《一个歌手的情书》——“狠狠地抽了音乐从业者一耳光”，以及电影版《爸爸去哪儿》——“狠狠地抽了电影



▲比起前作，Asphalt 8并没有让人有特别的惊喜



▲得到10分会得到铜牌，20分以上则有银牌，iOS版广告只在游戏结束后显示



▲Flappy Bird的Twitter关键词趋势



▲Flappy Bird在Appstore上的排名情况



▲由于受到压力，游戏作者将Flappy Bird下架

从业者一耳光”，这些内容在网络上都引起了巨大的争议：前者的简单质朴无技巧让所谓的音乐人不知道自己在做什么，后者则让一大批电影人在微博上叫嚣“这不是电影”或“这不是严格意义上的电影”，可事实摆在眼前，市场认可这些东西，返璞归真并没有笨拙的感觉，反而非常的真诚，无论是歌曲、电影还是Flappy Bird。

从游戏规模的角度来说，Flappy Bird更像是手游中的Minigames，例如笔者几年前曾参与了一个容量为4M的Java项目where's waldo now，其中4个小游戏的任意一个都还要比Flappy Bird略复杂一些，但难度方面，却远低于Flappy Bird，甚至还以关卡的形式为玩家设计了难度坡度，这虽然从常理上是合理的，但如果Flappy Bird也有了闯关和难度坡度，想必也不会有那么多追随者了，不纯粹也就失去了魔力。

Flappy Bird怎么火起来了

因为这款游戏并不是一经发布就火爆全球的，而是经历了一个漫长时期，所以多方都在猜测这样一款没有市场营销的独立游戏是怎么火起来的，它经历了一个怎样的传播轨迹，目前得出了两个可信度比较高的结论可视为滥觞，其一是现实世界中的学生群体，另一个则是虚拟世界中非常小众的“自虐”游戏论坛。之后社交网络Twitter起到了推波助澜的病毒营销作用，继而引爆全球。

我们不难想象这样的场景，在校园里某一个同学正在玩Flappy Bird，引来一群人的围观，围观的人群中有已经玩过这个游戏的，他们的观摩一方面是为了看看别人的窘态，一方面是暗地里比比自己的成绩；还有不少是听过这个游戏但没有玩过以及完全不知道这个游戏的，他们出于好奇同样也会围作一团，他们会在与此同时或者稍后的时候下载这个游戏，看看自己能达到怎样的成绩。对于年轻好胜的一代，由围观引发的“转化率”是惊人的。而这款游戏的分数将成为很长一段时间里热议的话题，甚至会像烙印般置于每个人身上——高分大神们被膜拜以及低分人群被嘲笑，这些东西几乎是校园中必不可少的。后来那则“弟弟因为只得到6分被嘲笑而刺死得17分哥哥”的新闻也从侧面证实了这种“攀比”的客观存在与尖锐性。

在专门的“自虐”游戏论坛中，这样一款游戏也被人推到了风口浪尖，因为它足够简单、复古、独立，而难度又非常适中，能将“手残党”与大神清晰地分开。就拿游戏中的白金奖章来说，正是因为游戏作者在该游戏初版（Flap Flap）飞行中得到了44分，他便将40作为了一个分水岭，而事实上，很多人都还在20分以下停滞不前，40分的确是个不容易达到的成绩。

口口相传或是短信、Twitter，这款“小鸟”游戏依靠口碑就完成了病毒式的增长，而没有任何营销推广。人们在这款游戏中找到了挑战的快感，也在简单和重复中寻得了一些禅意。

当我们也要仿制Flappy Bird

这样一款越南程序员的业余之作，山寨的成本是非常低的，在游戏玩法无法被注册成为版权的今天，有非常多的游戏开发者都打起了山寨它的念头。最最直白的要数CocoaChina官方论坛的外包贴《山寨一个iOS版的Flappy bird》，帖子里项目预算为5000到10000元，要求包含3部分：1.山寨一个iOS版的Flappy Bird，时间要求不超过2周；2.用户界面、声音同Flappy Bird一致；3.支

持Game Center，嵌入Google ADmob SDK。在发帖6小时内，楼主就已经找到了合适的外包人选。暂且不清楚这样的内容是否可以发布到官方市场，至少从策略上看，是非常精确的。一款看不出破绽的仿品，加上Game Center的排行榜以及Google的广告条，只要能把这样的产品推到用户的手机上，赚钱还是有希望的。

说来也巧，我所在的公司也有个程序员这段时间比较空闲，加上大家都在Flappy Bird的兴头上，于是他花了几个小时做了一个类似的原型，在没有任何人参与的情况下，他去网上找了一些美术资源，最终的效果也非常有独立游戏的感觉，似乎程序员的内心世界都让人猜不透。这个原型我们曾考虑产品化，但遗憾的是，产品化之后这些拼凑起来的资源都将被重新设计，如此一来最终的游戏也就无法保持实验性和独立性了。

Flappy Bird类游戏的未来猜测

一款游戏一旦被称之为产品，便无法避免地受到市场的影响，独立游戏虽有特殊的风味，但也有非常多开发上的限制。首先人员投入上就很难达到中型游戏所需的规模，合作也往往没有固定的时间和地点，这些都将极大限制产品的复杂化程度。如果是在中国，大多数人都还在为生存努力，独立游戏开发群体就越发的渺小且容易受市场的影响，其中不少人做“独立游戏”只因为好的点子没有办法在公司里实施，而这里所谓的点子其实早已有市场的痕迹，所以并不算真正的独立游戏。就好比“一个馒头引发的血案”到现在的“万万没想到”系列，从纯粹的独立到相对的独立，再到被商业捆绑得死死的。

Flappy Bird的仿制品，也因不再是独立游戏而让人提不起兴致。国内AppStore上排在首位的Splashy Fish从视觉体验、操作手感上已经落后原版许多，而广告条常驻且置于屏幕最下方则更体现出商业的本质（Flappy Bird只有在游戏结束显示广告，且置于屏幕顶端不容易被误点）。而国外正在大热的Ironpants则在操作上进行了更改，难度上有增无减，可以说是众多仿制品中有创新且不让人憎恶的一个，但它也无法达到原作的火爆程度，形象不如“小鸟”那么平易近人，并且难度较高，结果随机性过大，对玩家游戏水平无法如“小鸟”般清晰地划分。

但仿制品还是有相当大的生存空间，因为Flappy Bird作者遭受了过大的舆论压力，将游戏在AppStore和GooglePlay双双下架了，所以目前只有iOS越狱用户以及Android用户可以安装原版的Flappy Bird。值得一提的是，国内Android市场也出现了结果分享到新浪微博的修改版，不知道接下来的若干变种是否会有安全隐患，毕竟知名的产品是最容易被加一些后门的，国内之前已经有无数的《水果忍者》和《神庙逃亡》的后门版本，都是开发者逐利的体现。

无论这只“小鸟”给了开发者什么启示，至少它已经让沉寂一时的全球手游市场热闹了一把，开发者们仿制“小鸟”，或是做“小鸟”类的独立游戏，都只是短期的行为，玩家虽然没那么快厌倦，却也并不需要那么多“小鸟”。大家虽然喜欢看“一个馒头引发的血案”，却更多地去电影院看最新上映的大片，游戏市场同样如此，“小鸟”只是个例，手机游戏没有发生任何改变。P


▲名成之后，这个简单的像素小鸟形象身家已达几十万美元

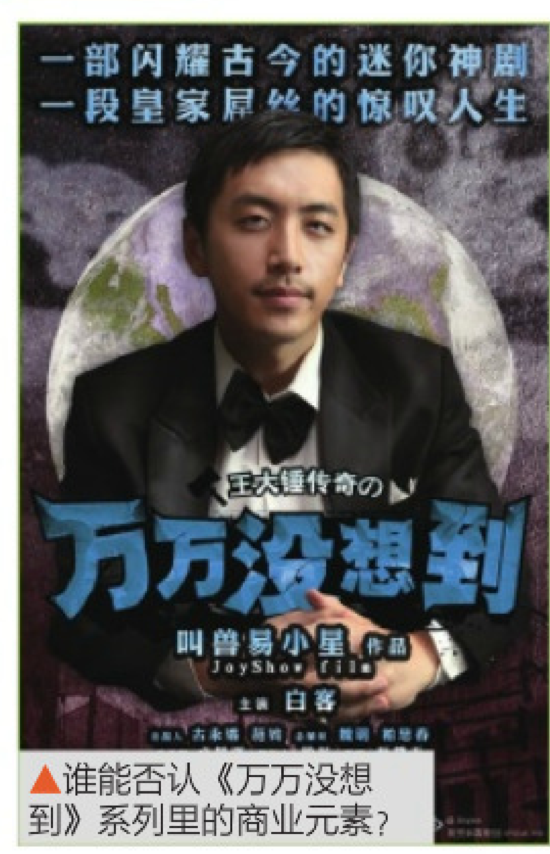

▲自从Flappy Bird成名后，我们见识了各种动物“飞”起来，这不连猪都飞起来了



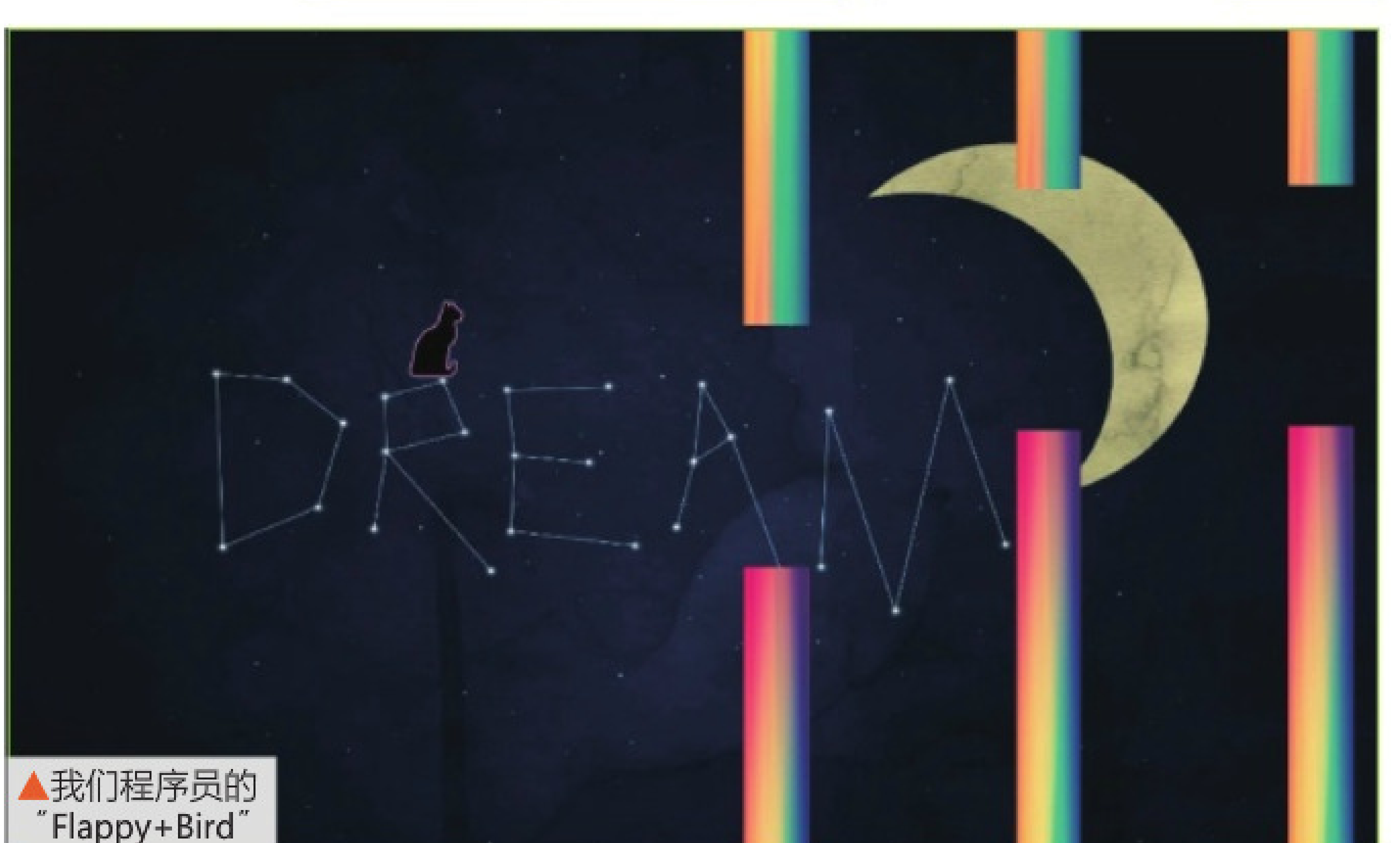
▲iOS上的模仿作品总让人感觉少了点什么



▲Ironpants游戏更难，但难度并不是Flappy Bird唯一吸引人的地方



▲谁能否认《万万没想到》系列里的商业元素？



▲我们程序员的“Flappy+Bird”



2014年2月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
龙魂传说	内测	成都魔方	GTV	2014年2月10日
降魔	封测	亿佳网络	亿佳网络	2014年2月13日
希望OL	内测	Grigon	昆仑万维	2014年2月20日
战机世界	封测	Wargaming	空中网	2014年2月20日
极光世界	公测	极光互动	极光互动	2014年2月20日
龙武	内测	冰川网络	冰川网络	2014年2月21日
神武战略版	内测	多益网络	多益网络	2014年2月21日
神之浩劫	封测	Hi-Rez Studios	腾讯	2014年2月25日
铁甲战神	内测	亿乐园	亿乐园	2014年2月25日
汉王传奇	封测	缘彩网络	神州杰瑞	2014年2月26日
丝路传说2	内测	乐旭	卓易通	2014年2月26日
魔幻英雄	封测	S2 GAMES	华多网络	2014年2月26日
108将星录	内测	飞腾振世	兴采网络	2014年2月27日
猎魂	内测	冰峰科技	冰峰科技	2014年2月27日
诛邪	封测	青瓷数码	吉比特	2014年2月28日
冰火纪元	内测	昆仑万维	泥巴网络	2014年2月28日
洛神	内测	阳光游戏	阳光游戏	2014年2月28日



月评

与往年的情况一样，每逢2月都是客户端网游测试的淡季，今年从1月28日之后便没有新作游戏开展测试，春节假期结束之后，虽有游戏陆续开测，但测试数量明显比其它月份要少。

从测试游戏的内容来看，2月测试的游戏也显得比较休闲。空中网的《战机世界》再度开测与国产网游《铁甲战神》的露面算是给冷清的2月添加了少许的“火药味”，但缺乏腾讯的2月果然还是没有太多亮点可言。这种清淡似乎也从一个侧面反映出，在手游等新兴游戏概念火热的2014年，传统客户端游戏面临巨大压力。一方面是没有话题性的新作面世，导致媒体对客户端网游没有可关注的内容，另一方面由于投资风险的进一步加大，原创新作网游研发数量也明显减少。老牌厂商更愿意利用自己手中的资源对老用户进行深度挖掘，比如《炉石传说》《降魔》《神武战略版》等游戏，而创业型厂商则更倾向于接手换壳网游进行重制或改版，毕竟这样比原创开发的成本与风险都要小得多。

可以预见，2014年最有故事可讲的依然是方兴未艾的手游，相比之下客户端网游缺乏故事性与话题性。如腾讯的《斗战神》《剑灵》等在公测之后便迅速消失在公众媒体的视野之中，不是游戏本身没有新内容，而是游戏不再具体“话题性”，腾讯要找到新的话题性作品代替永无激活码的《剑灵》，似乎也还需要一段时间。P



▲《铁甲战神》，一个山寨《坦克世界》玩法的国产射击游戏，这样的游戏有生存空间吗？

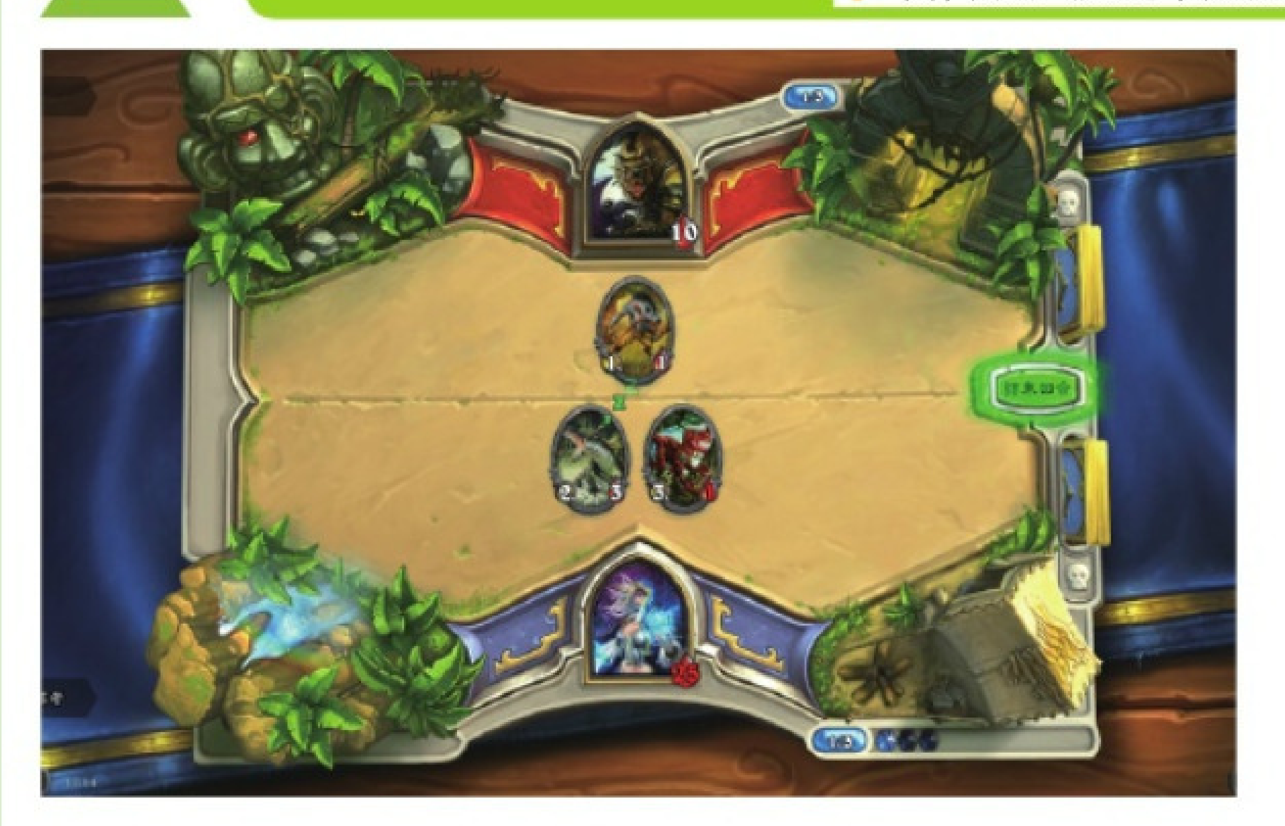
9

开发 暴雪 | 运营 网易 | 状态 公测

炉石传说

测试之初即被山寨，光凭这一点也足以证明《炉石传说》游戏本身的素质。

诚意 风格 细节 完成度 引导 画面



无论从游戏理念上还是从玩法规则上来说，这都是一款值得细玩的卡牌游戏，竞技性与挑战性俱佳。初玩时甚至能让人找到《游戏王》的感觉。卡牌的绘制脱离泛滥的日式风格这一点也让人眼前一亮。网易的本地化工作也做得十分到位，配音也是专业级别的。体验过程中感觉最不好的还是游戏的安装。游戏必须基于暴雪的战网系统运行，而战网的安装与更新常常出现卡顿和无法更新的情况，需要玩家检查调整电脑系统。如果网易能在游戏安装方面多进行一点优化，相信能吸引更多的新用户。

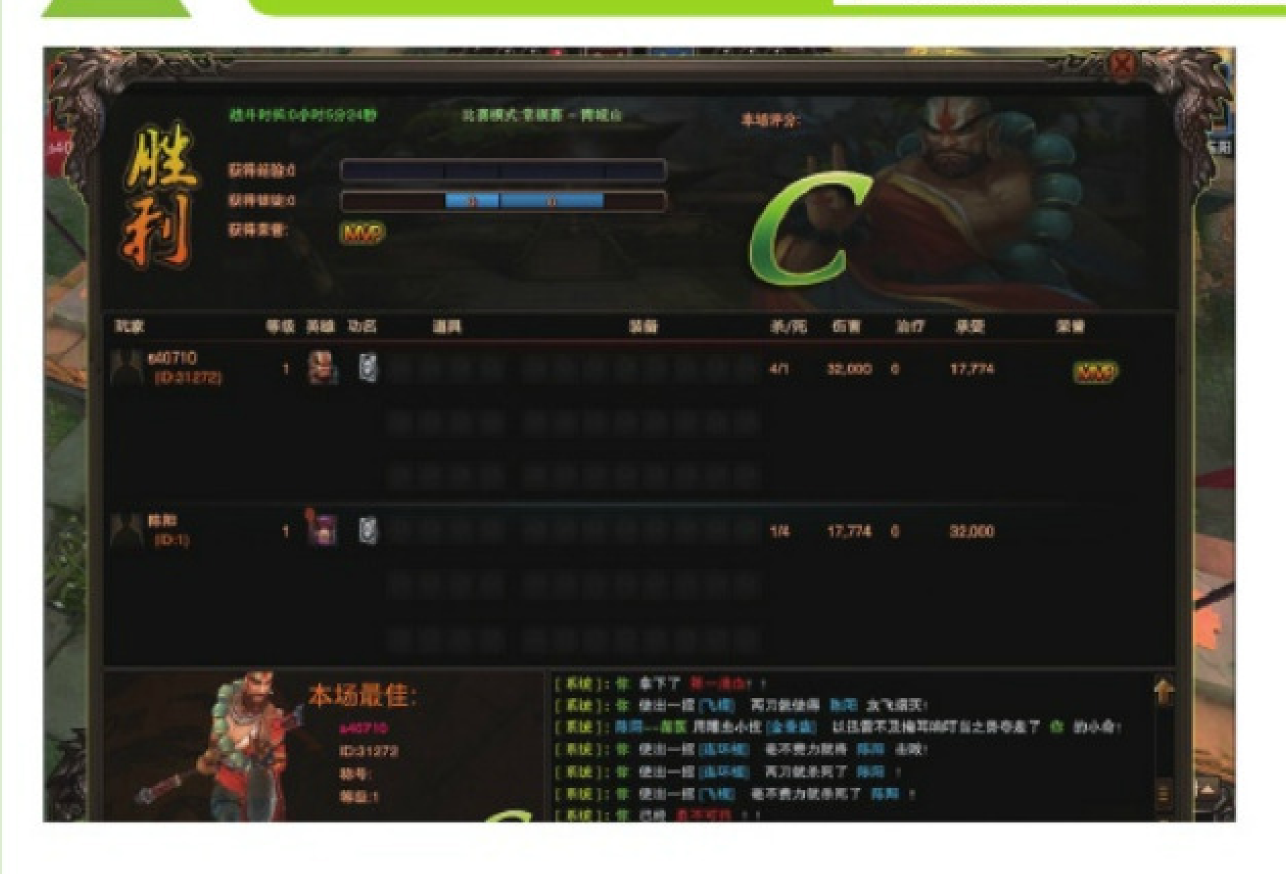
6

开发 成都魔方 | 运营 GTV | 状态 内测

龙魂传说

MOBA到底还有多少蛋糕可以分？这个问题得看腾讯还有多少胃口可以吃。

诚意 风格 细节 完成度 引导 画面



本作是一款MOBA类游戏，强调竞技与操作。比起广为人知的DOTA2与LOL，本作在职业设计上带上了足够多的“中国风”。游戏中的英雄以“职业”分类，这里的职业并不是指游戏中的战士、法师和牧师，而是中国传统“三百六十行，行行出状元”中的各类职业。游戏围绕各种职业设计英雄形象与技能，某种程度上算是跳出了传统MOBA游戏的桎梏，有其创意。只是对于非常依赖玩家基数的此类MOBA游戏，测试期间游戏人数明显不足，操作手感和画面质量也没有优势，要想从腾讯那里抢玩家，看起来没那么容易。

5

开发 亿佳网络 | 运营 亿佳网络 | 状态 封测

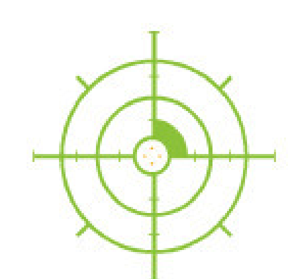
降魔

如今的“西游”题材网游能够做到让人玩过之后完全不记得和《西游记》有什么关系。





本作是一款以《西游记》为背景的玄幻题材网游。游戏的画面停留在5年前的水平，各种NPC长得都是一个模样倒也算了，关键是人长得比妖还丑。游戏职业设计中规中矩，任务是打怪收集没有什么新意，打到30级不知道和《西游记》有什么关系。换一批NPC游戏改名叫《封神榜》之类的毫无违和感。整个游戏的结构依然是传统的国产MMORPG。战斗系统是亿佳成名作《蓬莱》的照搬。这也是游戏唯一的亮点，群攻技能打起来有点玩无双游戏的感觉。



观点

他杀不如自杀，私有化浪潮下的网游巨头们

■北京 一丝blue

随着Flappy Bird一声鸣叫拉开2014年游戏圈大幕，这一年看起来依然属于手机游戏，当一家家手游公司谋求上市之际，游戏圈里的传统巨头们却在悄然间加紧了集体退市的步伐。1月28日，在美国上市的盛大游戏宣布，公司已接到由控股股东牵头的财团发来的私有化要约，盛大互动娱乐和春华资本将通过增发新股和企业债券募集资金完成私有化，上述两家公司将以每股6.9美元的价格收购盛大游戏所有的ADS（美国存托股票），报价比盛大游戏此前的收盘价高出22%，交易价格总量为19亿美元。

而在盛大游戏之前的去年11月，传统客户端游戏的另一巨头巨人网络宣布，已接到以董事长史玉柱及霸菱亚洲投资的私有化要约，估值约29.5亿美元。巨人董事会成立特别独立委员会，开始对私有化进行评估，可以说巨人网络在美退市只是时间问题。

随着巨人和盛大纷纷传出私有化退市的消息，中国网游概念股集体逃离美国的传言便四散传播。今年2月又传出完美世界欲启动私有化的消息。完美从2012年底开始业绩就出现大幅度下滑，单季度利润率最高降幅达到40%以上。虽然完美官方此后出面澄清，声称目前没有私有化计划，但完美业绩不佳却是不争的事实。在本文截稿时虽然完美尚未公布2013年第4季度财报，但完美在2013年前3季度的表现与往年相比可谓黯然失色，每个季度的利润率跌幅都在10%以上。

除完美之外，近两年一直处于业务上升期的搜狐畅游也受到这股私有化浪潮的影响。2月11日，畅游发布了2013年第4季度及全年未经审计财报。财报显示2013年Q4公司净利润为4300万美元，同比下滑达到43%。受此影响，畅游股价也在2月大幅度下挫。种种迹象表明畅游也跌入中国网游概念股的共同困境——低市盈率、低估值。

中国网游概念股在美国资本市场上一直不受待见，这其中有多方面原因，但重要的一点是中国网游公司先后遇到了与九城同样的问题——公司营收集中在几款老牌客户端游戏之上，迟迟没有替代产品，一旦老游戏出现问题公司业绩立即下滑。九城在失去《魔兽世界》之后的境遇可以说是盛大、完美、巨人和畅游的一面镜子。这也是导致投资市场对中国网游股估值普遍降低的原因。国内的传统网游公司除腾讯和网易之外，其它公司对传统游戏的依赖都比较大。《传奇》依然是盛大游戏的主要现金牛，《完美世界》以及一批以此为基础制作的“完美”系游戏（如《诛仙》《笑傲江湖OL》等）为完美的利润支柱，《征途》支撑着巨人，而《天龙八部OL》《鹿鼎记OL》则是畅游营收最好的网游产品。近几年来这些厂商都努力打造自己的二线产品。盛大力推手游《百万亚瑟王》但高昂的营销成本并没有让它赚到多少钱，游戏也没能像LOL那样在相关群体中形成持久的文化影响力。巨人打着二次创业的旗号推出一系列新游戏，但除了屌丝营销的广告口号之外却并没有让人记住多少游戏。完美与畅游都尝试走游戏与影视相结合的道路，但两者的结合还是不够充分。完美影视在电影与电视剧制作上屡屡成功，然而这些成功对其游戏产品线并没有什么助益。而畅游单机战略赔钱赚吆喝，原本具有潜力的网页游戏在2013年受到手游的强烈冲击。第七大道的页游在《弹弹堂》与《神曲》之后，再无作品攀上亿元俱乐部。

说来说去，中国的传统网游巨头遇到的问题都是一样的——没有新的“故事”可讲，无法给投资者注入足够的信心。资本市场的规则是投资将来而非投资现在。完美、巨人等企业现在的运营状况并不差，成熟的网游产品每月都在为企业供应亿元级别的毛利。然而这并不能成为它们吸引投资市场的筹码，只有研发新作游戏才是对未来的投资。然而随着国内客户端网游市场趋于饱和，获取新用户的成本已经越来越高，投资大型客户端网游的风险也越来越大，连业界霸主的腾讯都不能保证每个项目都成功，更何况身后的小弟们。现在的市场格局下，也只有腾讯有试错的余裕（因为它获取新用户的成本低），其它厂商连试错的机会都没有。2013年加大手游投入的畅游、完美和盛大，财报数据都变得非常不好看，然而在公司发展新业务时这种阵痛在所难免。或许这便是各网游巨人谋求私有化退市的各中原因。与其坐吃山空等死，不如放手一搏求生。更何况中国公司的传统就是闷声发大财，退市之后公司业绩不会被各方势力盯得死死的，对许多公司来说，都是暗地里可以偷着乐的。P



▲新作不给力，第七大道只能推出《新弹弹堂》这样的翻新作品来回应市场的要求

电竞奥林匹克的离去
WCG沉浮谈

■晶合实验室 digmouse、上海 Ms-Joy
鸣谢 Marcus Graham、Rod Breslau、Paul Chaloner



2014年2月初，一份来自WCG主办方CEO Brad Lee的邮件出现在网络上。邮件中称WCG将不再于2014年举办任何官方赛事，这几乎意味着，这个拥有13年漫长历史的电子竞技经典赛事将走到尽头，而这份邮件的真实性很快就得到了证实。电子竞技圈沸腾了。

如今WCG的停办已成现实，我们无意再问：为什么？因为WCG的下滑在最近几年是显而易见的，对于很多电子竞技从业人员来说，或多或少地也都预见到了这一天，我们也无意再去追究WCG做了什么和做错了什么，因为更重要的是WCG给世界电子竞技留下的遗产，和给无数参加了WCG和关注了WCG的选手、玩家和观众留下的故事。

在这里，我们请到了几位来自全球的WCG亲历者和参与者，用他们的故事来缅怀这个世界电子竞技史上独一无二的国际性赛事。

从选手到解说

人物背景： *周毅“Ms-Joy”，现NeoTV《星际争霸Ⅱ》项目解说，参与了WCG2011到2013年的《星际争霸Ⅱ》项目解说。*

我第一次参加WCG是在2004年北京举办的中国区总决赛，当时我在的MS战队有数名队员参加了广州赛区的《魔兽争霸Ⅲ》项目比赛。赛前为了给队员们鼓劲打气，我就对他们说，如果你们谁晋级了全国比赛，我就陪你们一起去北京。最后Ms-Aquarius获得了War3的冠军，成功晋级中国区总决赛。

那时候，中国的电子竞技概念刚刚兴起，Ms战队也是刚转型成一支职业战队。当时War3的全国性大赛并不多，WCG就是选手成绩的标杆。直至今天，至少从中国选手的商业价值来看，WCG的成绩仍然是“魔兽”，“星际”等传统电竞项目的选手眼中最重要的成绩。但是从赛事执行来说，当时的赛事承办水准是比较低的。这次WCG总决赛设在北京一个大约是亚运会中心的羽毛球馆里，除了电竞从业人员以外，观众相对较少。因为当时也没太多成熟的电竞媒体，也没有固定的电竞观众，转播方更是基本没有。那个年代的电子竞技，还停留在第99项体育项目的概念，还停留在体育馆做比赛的思路。但不管如何，尽管非常稚嫩非常不成熟，WCG仍然在举行，并且是最具权威的电竞官方赛事。它在当时直接定义了电子竞技的项目，是各大赛事执行的参考标准。

至此以后，由于学业和家庭，我离开了电竞圈一段时间，直至2011年《星际争霸Ⅱ》正式在中国大陆发售数个月以后，我应圈内朋友小色的邀请，加入了Neotv做“星际2”嘉宾解说，主持当时的韩国星际联赛GSL。在2011年WCG全国总决赛开始以后，我也作为嘉宾解说，第一次参与到WCG的工作之中。这时候的WCG，历经了10余年的发展，已经从传统赛会形式转变为展会形式。这一年的WCG有当时最热门的项目DOTA，观众和收视率都有绝对的保证，直到今天在Neotv的视频空间里面，2011年中国区总决赛DotA决赛的视频还排在点击榜的前列。和2004年的WCG相比，无论是观众的热情，还是从业人员的专业程度都不可同日而语，电子竞技已经逐渐变为一个成熟的商业化行为，大家不再幻想救世主来拯救电竞，不再幻想搞体制，而是从自己的努力出发，把电竞做成一份事业。

随后就是2012年及2013年，连续两年在昆山举办的世界总决赛。当然，中国区总决赛也在2013年第一次移师成都，由于2009年成都世界总决赛的大部分工作是由韩国的OGN来承办的，所以这次是Neotv第一次离开上海基地大规模作战，虽然出了种种问题，包括比赛的大屏幕都是最后一晚才调整好的，最后还是圆满的谢幕了，观众的热情也非常高涨。2013年加入了现在最受欢迎的电竞项目《英雄联盟》，虽然它作为腾讯厂商的产品备受争议，但是不可否认的是它极大的扩展了电子竞技的受众群体，并且受到腾讯泛娱乐化的发展方针指示，也带来了一些娱乐圈方面影响力。2013年的世界总决赛，人群挤破了


WCG在2012年首次来到昆山，但此时的WCG已经今非昔比了

昆山场馆，在电竞比赛中史无前例地出动防暴警察来维持秩序，充分说明了这个项目已经超出了我们的想象。电子竞技再一次走向更高的台阶。但是与此同时，也不可否认的一点是，WCG这样的赛会型比赛，已经发展到了瓶颈，难以有更大的进步和变化。

现如今WCG已经谢幕，留下种种争议，声声惋惜。也许是市场规律所致，也许是行业风向所引，以后的电子竞技比赛可能会往更专业更精致的单项目发展，也可能会往更长时间的联赛型赛事演变。至于孰是孰非，孰好孰坏，只有时间，能够说明一切。

青葱年代的大世界之旅

人物背景：Marcus "djWheat" Graham，现任知名游戏直播平台Twitch.tv运营总监，前《雷神之锤Ⅲ》职业选手和解说，著名欧美电子竞技视频博客“Live On Three”和“Inside the Game”创始人和主持人。

2000年初的时候，我还是一名《雷神之锤Ⅲ》选手和解说，2002年我有机会解说了WCG的《雷神之锤Ⅲ》预选赛，并在那年前往韩国参加了世界总决赛。


WCG2001的比赛区，那时候的电子竞技朴实得多，但也要纯粹得更多

在那时，整个电子竞技界，不论是哪个国家，什么项目，都还局限在于本地，最大不超过半个国家的小团体里，所以那次大田WCG是我的第一次国际赛事之旅。

我没记错的话，当时我们的驻地是同一年刚结束的韩日世界杯的选手村，里面餐厅、酒店、键身场所一应俱全，比赛场地也是一个非常大的游乐场，这对我来说是前所未见的体验。要知道，对我们这些当时只有20来岁的年轻人来说，从窝在房间里打游戏，到在这样的正式场馆参加这么大的赛事，绝对是一次飞跃。

有一天比赛结束之后我回到酒店，打开电视正好看到OGN在回放当天的比赛，那是一场《雷神之锤Ⅲ》比赛，英文解说正是我，而他们竟然把整场15分钟的比赛打上了韩语字幕，这即便在今天看来，也完全是匪夷所思的行为，我当时脑袋里只有一个念头：“你这是在逗我吗？”正是从那时候开始，我的开始把从事电子竞技行业，作为我人生的目标。

那几年的WCG即便从今年的角度来看，也是独一无二的超大型赛事，那种来自全世界的玩家汇聚在一起的节日感觉是无法取代的。


WCG2002的举办地点，韩国大田科技公园


这一年的决赛举办现场



Sky在新加坡首次登上War3冠军领奖台



次年Sky在决赛击败浪漫人族ToD再次登顶

见证奇迹的时刻

人物背景：Paul "ReDEyE" Chaloner，现任著名电子竞技组织ESL直播事务总监，电子竞技赛事主持人。

其实我都不敢相信我居然解说过7次WCG，甚至还在2004年参加过一次《虚幻竞技场》项目的英国预选赛。

和现在不同的是，我们那个时候没有视频直播，现场靠的是广播，很神奇吧？如果你去现场，带上一台收音机，可以在《星际争霸》比赛的场地，打开收音机同时收听《反恐精英》或者《魔兽争霸Ⅲ》的比赛，这是现在的孩子们没有体会过的优势。

2005年我和包括djWheat还有Tasteless（现GSL《星际争霸Ⅱ》解说）去新加坡参加了那年的WCG世界总决赛。我得说，直到今天，那次世界总决赛在我心里都算得上是前三的。

我记得那年我第一次看到了《反恐精英》的比赛，没记错的话是如日中天的3D对阵澳大利亚的Immunity，那一局在Inferno上打到1v1，Shaguar在A点绕来绕去，结果被那个澳大利亚人用刀捅死了，这对那时候的Shaguar来说简直是奇耻大辱，整个观众席都跳起来了，这对一个第一次看CS的人来说，还真是奇妙的体验。

不过下一年，就是2006年的世界总决赛，就没有那么赞了。那年的WCG是在意大利的蒙扎F1赛道举行的，我是个狂热的F1粉丝，听说这件事的时候简直高兴得要跳起来了，但是现实总是很残酷的，到了那里我们才发现，现场距离酒店足足有一个半小时的车程，而且那是个鸟不拉屎的地方，虽然那一年的比赛仍然很精彩，但对我们，包括选手们来说，体验远远没有那么好。

还有一次就是在2009年中国的WCG世界总决赛上，CS总决赛是波兰战队AGAiN对阵传奇队伍Fnatic，我得说，我从来没有见过那么多观众，挤满了一整个场馆，而两支决赛队伍让这些观众值回票价，他们打到15-15，又打了三个还是四个加时，整个场馆的所有观众会随着选手的每一次移动，每一次开火，每一次击杀爆发欢呼，那种气氛我至今都无法忘怀。

当然同一时间，也有不和谐的音符，第一张地图结束之后，耳机里导播告诉我们，接下来要进广告和暂停，并且接下来主舞台要留给一个手机游戏，我得说，我们的解说团队很不高兴，甚至是愤怒的状态，对我来说，那是WCG开始走向下坡的时刻。

WCG与中国电竞大事记

WCG Challenge 2000

首届WCG赛事，由韩国文化和旅游部、韩国信息和通讯部以及三星赞助，总奖金只有2万美元，比赛项目有《雷神之锤Ⅲ》《FIFA 2000》《帝国时代Ⅱ》和《星际争霸：母巢之战》，吸引了17个国家的174名选手参赛，中国这一年没有选手参加。

WCG 2001

WCG的第一届正式比赛，移师到了首尔的COEX会展中心，这一年中国首次有选手参赛，MTY与Deep组合拿到了《星际争霸》的2v2冠军，阎波和林晓刚拿到了FIFA的2v2冠军，后来的一代传奇CQ2000获得《星际争霸》1v1的第4名。

WCG 2002

比赛在韩国大田科技公园举办，参赛选手突破450人，传奇选手Rocketboy获得《雷神之锤Ⅲ》第四名。

WCG 2003

比赛移师首尔著名的奥林匹克公园，这一年《魔兽争霸Ⅲ》首次登上WCG的舞台，转战新项目的CQ2000决赛憾负Insomnia，这段故事也在后来



2000年在韩国龙仁市举办的首届WCG挑战赛的场地


2001年首届正式WCG赛事的主舞台，那时OGN的转播设施已经很完善了

广为流传。

WCG 2004

WCG首次离开韩国，前往美国加州旧金山，但这一年，也是中国电竞首次遭遇签证之墙，开始了其后延续多年的中国电竞签证之伤。

WCG 2005

WCG来到新加坡，这一年的WCG对中国玩家来说，就等于人皇Sky的首次登顶，这也是中国选手的第一枚WCG单人项目金牌。

WCG 2006

意大利蒙扎，Sky成功卫冕《魔兽争霸Ⅲ》冠军，成就一代传奇地位。LX（Legend）则在《星际争霸》项目上获得第四名。

WCG 2007

美国西雅图，Sky输给Creolophus，痛失War3三连冠，后者夺冠后即告退役也成为一段奇谈。PJ在《星际争霸》决赛中憾负Stork，这也是中国选手在这个项目上的最好成绩。

WCG 2008

德国科隆，WCG来到规模的顶峰，甚至进入了吉尼斯世界纪录。这一年中国选手颗粒无收，只有LoveTT进入了《星际争霸》项目的四强。

WCG 2009

WCG首次来到中国，成都新国际会展中心被热情的中国玩家挤爆，作为中国最火爆的RTS游戏，《魔兽争霸Ⅲ》的中国选手没有让现场观战的本土观众失望，Infi和Fly100%包揽了这一年的冠亚军。

WCG 2010

美国洛杉矶，中国军团陷入战绩低潮，仅有TH000获得《魔兽争霸Ⅲ》项目殿军，老将杨正Zola拿到FIFA项目亚军。

WCG 2011

WCG回到阔别多年的韩国，《星际争霸Ⅱ》首次取代《星际争霸》，XiGua决赛负于Mvp获得亚军，Sky则在War3决赛负于Lyn，再次无缘三冠。

WCG 2012

WCG回到中国，在昆山国际会展中心举办，此时的WCG已经显出疲态，赛制的臃肿和移动游戏的入侵开始体现后果。中国代表团首次拿到国家杯，鬼王TED打破亡灵的WCG冠军荒，iG战队在DotA项目上的统治力也在此体现。

WCG 2013

WCG在昆山演出绝唱，《英雄联盟》项目首次入选，但中国仅有WE获得第四名，《星际争霸Ⅱ》上Jim在强大的韩国选手统治中获得第四，也是非韩选手的最好成绩。TH000则圆梦WCG，拿到了最后一个《魔兽争霸Ⅲ》项目的冠军。P



鬼王TED退役后复出拿到WCG首冠



XiGua在首届WCG《星际争霸Ⅱ》比赛上拿到亚军


2010年洛杉矶，WCG最后一次在亚洲之外的地方举办



直至退役，Moon也未能拿到一个WCG冠军

■写在前面

本期桌游栏目的重头文章是“《初龙志》——我们的梦中之龙”，这不是一篇简单的文章，是一个关于梦想、关于奋斗的故事。TRPG，全称“Tabletop Role-playing Game/桌上角色扮演游戏”，在国外知名度和普及率相当高，但在国内，尽管已经经过数年的努力推广，不过是从“超级小众游戏”发展到了“小众游戏”的程度而已，但这并不影响爱好者们的执着投入，本文的作者老谢就是其中之一。

本刊对《初龙志》进行专门的报道，并非是认定《初龙志》一定会取得辉煌的业绩，我们希望能给与努力追求梦想的人多一个展示自己的机会，并且祝福他取得成功。

同时，在小编看来，即使你对《初龙志》完全没有兴趣，这篇文章也完全值得一读，因为文章中提到了另外一个关注点——网上筹资（众募）。这种筹资方式在国外已经不是新鲜事儿了，本刊去年曾对众募话题以及KickStarter网站进行过大篇幅的专题报道。但在国内，众募还处在刚刚起步阶段，公众对其知之不多，接受程度也十分有限。

国产原创桌游的设计者，最初都是从兴趣出发，基本上处在“小打小闹”的阶段，绝大多数都没有非常稳固的经济基础或其他方面的支持。对于这些设计师而言，采用众募的形式筹资，或许真的是一条不错的路子。

当然，这世上没有天上掉馅饼的事儿，网上筹资也是一样。《初龙志》在“点名时间”上进行的第一次筹资获得成功，是因为项目发起人老谢在相关领域打拼留下的好口碑，也是因为《初龙志》项目定位明确粉丝忠实。想通过网络筹资启动自己桌游项目的朋友们，在发起投资之前，需要相当时间的积累和准备，千万不要把网络筹资看成通往成功的终南之径。

本期的国外精品桌游简介，介绍的是《路易斯和克拉克》（Lewis & Clark）。这是一款非常不错的游戏，不论是游戏机制方面还是游戏所选取的主题。本游戏是先有的机制，然后寻找的主题，这种处理方式可能会让游戏的主题和游戏所用机制显得不太搭，不过本游戏却意外的协调。游戏的机制这里不多说了，大家去看正文，简单介绍一下游戏依托的背景——路易斯和克拉克的远征（Lewis and Clark expedition），这是美国总统杰佛逊发起的，美国国内首次横越大陆西抵太平洋沿岸的往返考察活动。建议玩这款游戏的朋友们自行搜索资料详细了解一下，游戏玩起来会更有趣。P

《初龙志》
我们的梦中之龙

■上海 老谢（Cnfantasy）

我们梦见雕刻我们自己的龙。

——《刺客正传》，罗萍·荷布

追梦者

许多朋友对我说，你是个理想主义者。我说，我只是个活在现实生活里的追梦者。

刚进入二十一世纪那年，我平生第一次辞职，第一次自己找到工作，第一次认真考虑今后的人生到底要做什么。思考后的结论，既然我爱玩，又不怎么看重金钱，不如索性投身自己喜欢的东西，这样即使赚不到大钱，好歹也要过得开心。

接下来这十几年，无论事业还是情感，我认为自己都切实做到了当初的誓言——做自己真正想做的事，并为此付出代价；无论成败，都绝不后悔。

从软件销售、游戏专卖、奇幻撰稿人、网游策划、桌游店长、专业桌游培训师、游戏翻译、产品总监到模组主编，从游戏玩家到全职游戏人，从普通爱好者到知名专业人士，我走过许多曲折道路，也一直念念不忘那个“靠自己喜欢的东西活下去”的人生目标。

《初龙志》，梦中之龙

《初龙志》第一期，在老婆大人的支持和帮助下于2013年底顺利完成，算是圆了我多年前的一个梦想——出一套自己制作的TRPG模组集。当然，第二期、第三期，以及后续的许多期是否能成功，这个项目最终能坚持多久，目前还是个未知之数，但毕竟已经迈出了第一步，而且迈得还不错。

回看自己2006年的旧文《梦自脚下始》，当时我自诩为“快乐的‘非成功人士’”。如今8年过去，虽然工作和家庭情况都比当时大为改善，我依然不敢说自己“已经成功”。然则做自己喜欢的事情，雕自己的梦中之龙，无论如何都很快乐！而且我坚信，自己正一步步向着梦想的方向接近。

TRPG，一起来做白日梦

TRPG，全称“Tabletop Role-playing Game/桌上角色



菜鸟勇者与小龙的幸福生活

纸、笔、骰子与想象力的游戏



《初龙志》第一期实物照

奇幻怪物专题研究之眼魔



《这是啥？可以吃吗？》

——非专业演员的乐趣

科普文《这是啥，可以吃么？——非专业演员的乐趣》



玄秘的护符

——The Wizard's Amulet

by Clark Peterson and Bill Webb

即开即用型模组《玄秘的护符》

扮演游戏”，在国外知名度和普及率相当高，其中“D&D/龙与地下城”更是公认的“RPG之祖”。简单来说，TRPG就是玩家扮演自己喜欢的角色，在主持人设定的虚拟世界里冒险，体验如白日梦一般的梦幻旅程。这是个乐趣“仅限于想象力”的游戏，最低需求只要一张桌子、几把椅子、笔和纸、一套骰子，然后招三五好友坐下来开始讲故事。

国内最广为人知的TRPG是D&D，曾经出过三个不同版本的游戏规则书，还有数款电脑/电子游戏（如“博德之门”“无冬之夜”系列、网游《龙与地下城Online》等），TRPG本身却一直未有官方正式宣传推广。

纯规则书是没法“用”的，电脑游戏也是想象力受限的替代品。精彩的故事，扮演和挑战，意料之外的惊喜，才是TRPG的乐趣所在，这一切都基于剧本，也就是“模组”。

《初龙志》是什么？

《初龙志》是TRPG剧本模组集，一套为TRPG设计的包含剧情、人物、地图、游戏规则等内容的设定书——想玩这个游戏，必然需要这些内容支持。

戏法人人会变，技巧各有不同。我希望通过自己多年来“带新人”的经验，让这些模组“好用、易用”。让有经验的老玩家爱不释手，也让毫无经验的奇幻新人敢于尝鲜。因此《初龙志》从设计之初就特别强调“即开即用”，所需内容都在一册之内，包括预设人物卡和怪物数据，新手玩家只要5分钟就能开始进入游戏。

为什么要做《初龙志》？

尽管TRPG在国内经过数年的努力推广，可能已从“超级小众游戏”发展到了“小众游戏”的程度，但还远远未达预期。没有可见的运作模式，就没有人敢放手投资，“发展壮大”就只是小圈子里的YY。

《初龙志》是我独力编撰的第一套TRPG游戏模组集，我希望能让它成为一个“范例”，向所有同好展示“你们也可以像我这样做”，并以此引发更多爱好者投入到相关的创作中去，带动整个圈子从“自发的小打小闹”走向正规化、产业化，甚至将其作为一个行之有效的商业运作模式，可以推而广之。说得夸张一点，我的目标让更多人闻到肉味儿来抢我的饭碗！

也许今天是《玩主》《初龙志》，明天是《模组王》，后天是《暴击志》……展示TRPG模组在国内的商业前景，不仅让爱好者能玩到更多好产品，也让广大的作者、译者们将“不务正业的业


《初龙志》01期筹款成功


桌游《龙王宝藏》筹款成功


《初龙志》02期筹款进行中

余爱好”转化为实实在在的正当收入。让出版社看到“钱景”，引进更多正式授权的中文化作品。我希望若干年后，TRPG像桌游一样蔚然成风，我们的原创作品可以在报刊亭、书店、游戏店里大量售卖。

需求即动力

我特别佩服李敖先生的一句话，“如果找不到我想看的书，就自己写一本（大意如此）”。无论我写TRPG新手指南、奇幻怪物专题，还是翻译游戏资料，都是源自自己的需求——我不懂什么，就去做什么。作为游戏菜鸟，没有适合的入门指南就自己写一篇；喜欢怪物，没有相关的权威论著就自己做一个；想玩的游戏，没有中文版就自己查字典翻译。用到哪儿，学到哪儿。既然潜在玩家不止一个，我也已经迈过了门槛，不如索性将自己的经验整理成文，做个宣传推广，也不枉花了那么多心思去捣鼓。

《初龙志》也一样，当我用别人写的模组，发现主持人要让玩家做卡，要查阅怪物数据，要预备各种资料……各种麻烦事一堆一堆。我想要一个“即开即用”型的模组，但能找到的现成品要么东西不全，要么没有汉化——那就自己做咯。我翻译经典模组，找朋友写原创故事，定制周边配件，目标就是一个：做出让自己都觉得“太特么方便”的TRPG模组。

《初龙志》的运作方式

《初龙志》是我以个人名义制作的小众刊物，与市面上绝大多数书刊订阅方式大相径庭。我根据本期模组内容，自己动手或找朋友创作、翻译、编排出相关内容，找画师画插图（感谢《塔希里亚故事集》的作者吴淼为我画了封面），然后以“众筹”的方式，在网上公开筹资。这种方式类似于“预售”，制作方开一个产品项目，支持者们预付制作费，制作方在收到足够的资金后开始下单，并将做好的产品返还给支持者。若资金未能得到预期目标，则项目取消，预付款会全额返还给支持者。这样制作方不用为启动资金发愁，支持者也能降低“万一没成，钱扔水里”的风险。桌游《龙王宝藏》（作者吴达德）就是这样筹资成功的。

《初龙志》第一期在“点名时间”上进行，不到12小时就超额达成筹款目标，最终达成率340%，算是相当成功了。第二期因故改到“追梦网”开设，目前项目也在稳定推进中。

《初龙志》里有什么？

以第一期《初龙志》为例，包含两册游戏模组集（含若干原创模组，及经典国外模组翻译），一册实用彩图集，两套角色形象胸章，一套珍藏版彩绘角色卡，另赠一套D&D专用游戏骰子。无论主持人还是玩家，所需一切，尽在其中。你只要打开，坐下，立刻就能开玩。

今后的《初龙志》原则上也保持类似风格，模组集+彩图册+若干周边配件，只是每期搭配的周边产品各有不同，一切都以“新人向，实用性”为优先考虑。

第二期特别推荐：除了标准的奇幻模组，还有国人原创超简单系统之《呃~和谐年代！》，《龙枪编年史》第二号《烈焰之龙》（加上第一期的《绝望之龙》，就是《秋暮之巨龙》全书了），超大全彩豪华版克莱恩世界全图，城主帷幕与实用地图，以及超炫酷毙的D20转轮骰戒！

网络链接：

《初龙志》01期项目：http://www.demohour.com/projects/321886（已成功结束）

《初龙志》02期筹款：http://www.dreamore.com/projects/13012.html?from=Space_337076



和谐年代封面

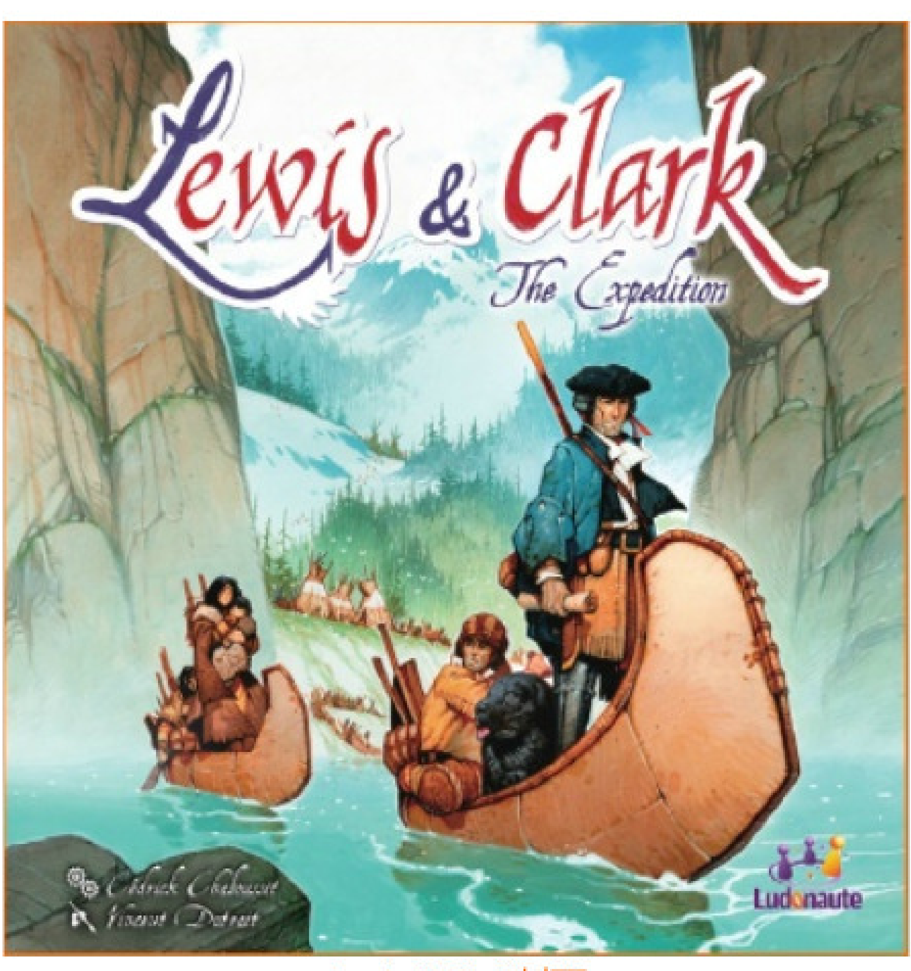


烈焰之龙封面

路易斯和克拉克

●游戏名称：Lewis & Clark ●中文译名：路易斯和克拉克 ●游戏人数：1～5人
●设计者：Cédrick Chaboussit ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2013年

这是设计师CC设计的第一款桌游，他在去年美国的桌游展会上首次展示了这款桌游，游戏受到了很高的评价。美国媒体也顺便采访了这个设计新人，他来自法国，是一名商业工程师，40岁了，有3个女儿，平时喜欢玩各种桌游。CC介绍了这款游戏是先有的机制，然后寻找的主题，还回答了很多关于如何设计这款桌游的问题。下面就让我们来了解一下这款桌游。



Lewis & Clark封面

游戏中的两个名字是1803年探索美国西部地区的两个探险家，他们受美国总统杰佛逊的委托，去探索刚刚从拿破仑手里买下来的路易斯安娜州以及美国西部广袤的土地。他们的探险队也是第一支穿越美国西部到达太平洋的美国探险队。玩家在游戏中扮演一只探险队的领袖，重走旧路，最先穿越美国西部地区到达太平洋的玩家将获得胜利。表面看这是一款竞速游戏，但前进的动力则是对卡牌的使用以及各种行动的策略运用。

游戏的版图是一片西部大陆，中间是印第安部落，一条河流环绕在部落旁，玩家的棋子将沿着这条河流前进。游戏中有四种资源：木头、毛皮、食物、装备，是用来打出人物卡和推进探险队前进用的，还有两种进阶资源：独木舟和马，需要用基础资源来转化，但能让探险队以更快的速度前进。每个玩家有一张小的探险图板，用来表示自己的船队，默认有四艘船，船上可以放资源和印第安人。

游戏开始时，每个玩家都有6张起始人物卡，1个印第安人，若干资源，所有营地标记都在水路的起始位置（圣路易斯）。

玩家轮流回合，在玩家的回合内，他必须执行一个行动：打出一张人物卡执行上面的行动或者派遣一个印第安人去村落执行行动。游戏的主要内容集中体现在各种人物卡上，每张人物卡上都有行动效果、力量、资源种类等等。玩家打出一个人物卡时，必须支付卡片上标注的力量值（1～3），力量值可以用其他卡牌或者印第安人提供，玩家也可以提供更多的力量来多次使用人物卡的行动，比如人物卡的力量是1，如果玩家提供两个印第安人，则可以执行这个人物卡上的行动两次。村落的行动都标注在游戏版图上，有些行动标注是一个小圆圈，代表只能放一个人，有些行动是大圆圈，代表可以放多个人，这些行动以得到资源和转化资源为主。除了必须执行的行动外，还有两个可选行动可以执行，一个是购买新人物卡，另一个是扎营，这两个行动可以在行动之前或之后执行，玩家可以购买的新人物卡会排列在版图的固定位置，不同的位置需要不同的资源才能购买，随着人物卡被买走，还会翻出新的人物卡，扎营相当于重置，玩家要将所有打出的卡牌拿回来，图板上的印第安人也可以收回，但那些还没有打出的人物，没有使用的印第安人，以及没有花出的资源，则会导致玩家在移动水路上后退，影响玩家获胜，因此，玩家必须调整好自己的资源和行动，尽量使用和打出，避免每次扎营时后退太多。

下面说说在游戏中是如何前进的，这些前进行动都出现在人物卡上，比如起始卡中有一张叫指挥官，玩家打出指挥官是，可以支付食物、独木舟或马使自己的侦查员前进。在游戏中不断翻出的卡牌中，也会有各种前进的人物卡，比如支付2个木头前进2格，支付2个装备前进3格等等。玩家既要收集资源来购买这些卡，也要保存卡牌和印第安人来打出这些卡，从而让自己前进。可以说，游戏将卡牌驱动和工人放置进行了结合，并最终转化为前进的棋子儿不是分数，正是这种结合，使游戏让人眼前一亮，给玩家带来了前所未有的体验。这其实就是一种创意和设计，虽然这款游戏是先有机制后赋予背景，但机制上精巧和周密的设计，加上贴切的背景，就完全不用在乎谁先谁后了。我们期待这个新的设计师能发挥自己的积累和创意，在未来给我们带来更多的好游戏。P





Lewis & Clark的大图板（左）
Lewis & Clark组件图（右上）



再见，但永不遗忘 AFK的那些事儿

AFK，英文“Away From Keyboard”的缩写，被广泛运用于表达玩家“永远离开或者放弃一款游戏”。也许有一款游戏，你已经玩了很多年，就算在吃饭睡觉或者和女朋友约会时，你都身在曹营心在汉，总想要回到电脑面前。但是有一天，你却突然下定决心不再玩下去了，为什么？不管是网络游戏还是单机游戏，每一次AFK的背后，也许都掩藏着无数难忘的经历，也许都有一段复杂的心路历程。来讲讲属于你们的AFK故事吧，也许你的故事，也正好是我的故事……

三聚三分，我和《冒险岛Online》

“或许我只是单纯地希望被其他人认可、希望自己变得强大、希望自己被人重视……”

■说书人 云海冲浪人

盛大代理的《冒险岛Online》，是一款让我回想起来时，会笑、会兴奋、会忍不住对旁边的听得一头雾水的朋友说“想当年我如何如何”的游戏。同时，一旦想起，也会让我意识到自己已经永远地失去了某些珍贵的东西，然后感觉到中等程度的悲伤，和一点点的寂寞。

2004年，我上初二的时候。那时候班上有几个同学在玩《冒险岛Online》，一开始我觉得自己是经历过《石器时代》的人，所以并不以为然。但耐不住他们经常一下课就特来劲地聊，时不时蹦出一些“冰雷法师”“林中之城”“组队去哪里哪里”“现在某某职业好强，早知道就练这个了”之类的只言片语，遐想空间实在太大。然后，我的冒险之旅也就跟着开始了。

一开始选了魔法师，只因感觉放魔法够帅。刚玩不多久，就发现了有无敌外挂这种东西的存在（我小学玩了两年多的《石器时代》，对外挂这东西是再熟悉不过了）。因为想快点升级追上我的同学，所以看到外挂非常地兴奋。如果说单机游戏里面，一旦用了修改器游戏就会变得没有乐趣的话，网游的外挂却没有这种显而易见的副作用。能够升级更快、变得更强，这种诱惑力实在是太大。当时看到有些玩家不仅开了无敌，而且还会“扫地”，也就是在一个大平台上，走一步攻击一下，不断来回走动打怪。我怎么都找不到那个外挂，只好自己用“按键精灵”录了个类似的脚本。然后每天要去上学或者睡觉了，就开按键精灵。上课的时候也在无比惦记，因为自己录得不太好，有时候走着走着就变成在墙边附近游走了，在一些空中的平台更是有掉下去的危险。

大概一个月之后吧，我到了30级，



经典BOSS：闹钟，多数玩家的第一道坎



最经典的组队任务之一：玩具塔6人任务

在听了同学推荐之下，转职成了火毒法师。这时候，对“冒险岛”造成极大影响的吸怪外挂出现了。所谓吸怪，就是把场景中的怪和玩家角色修改到同一个位置，就不用来回跑找怪打了。对于战士和冰雷法师来说，不仅没有丝毫压力，而且完全发挥了其群攻优势，而我的火毒则任何一种攻击都打不中和自己重合的怪物。我当时实在无法接受这个不公平的事实（自己用外挂的时候用得爽的时候，倒不会想着对其他人有什么不公平），加之每个地图的怪都被其他玩家吸到半空，眼睁睁地看着他们以极快的速度刷一批又一批的怪物，很郁闷，就不玩了。这就是我和“冒险岛”第一次的AFK，似乎并没有什么留恋，就把这个游戏抛弃了。当时还想着找个“水鱼”，然后把自己的号给卖掉——哪里行得通，太天真太年轻。

一年之后的初三，我就重新拾起了这款游戏。这次为了不吃亏，我选择了战士（本来是攻击距离很短的，但是因为吸怪而变成了相当暴力的群攻职业）。不过还没到一个学期，就经历了第二次的AFK。这次的理由和外挂没太多关系，而和我的狗屎运有关。当时打Boss拿到了一把很好的武器。“冒险岛”里可以用卷轴去升级武器，每个武器7次机会，卷轴有成功率，无论成功与否都会消耗一次机会。记得当时身上恰好有一张卷轴，一用，成功了！这下兴奋起来了，整个人像着了魔一样一个个频道去市场叫喊收购卷轴。当时花光了身上所有的积蓄，收了3、4张卷轴，脑里的美好画面是拿着一把极品武器叱诧风云赢得周围羡慕崇拜的目光，结果屏幕上显示的是“失败×3”。加上考试期间没心思复习、考得不理想，一切的付出都打了水漂，所带来的心理落差，让我咬着牙狠心直接卸载了游戏。但这次的离开时间不长，毕竟放假了整天在家也没什么事情干。

到了高一之后，终于进入了玩“冒险岛”最疯狂的一个阶段：家里的电脑基本7天24小时都是开着的，平时放学在家就做组队任务，其余时间就用外挂来挂机。那时，吸怪外挂断断续续被封了几次，但是期间也有其他的自动寻路打怪的练级挂。每天上课的时候总在想着“不知道有没有掉线呢？”“今天中午回去应该升多1级了吧，加什么技能好呢？”之类的事情，在家里也经常半夜起来看情况，本来想着看一下有没有掉线、整理一下背包就继续睡觉，但经常会一不小心就又玩了1、2个小时。

那年的春节，因为吸怪外挂的重新出现再加上春节期间全游戏双倍经验，我玩“冒险岛”以来第一次花了RMB。那是将近春节的一天早上，我一个人骑着自行车去了一家网吧，充值了盛大的点数，透过双倍经验卡来达到4倍经验的效果。当时，街上已经非常冷清，很多店都歇业了，不过我的心却兴奋地快要跳出来一样，那种冰与火的强烈对比的感觉如今都很清晰地留在了记忆中。

那时候，“冒险岛”似乎成为了我生活的意义，虽然我脑子里并没有很清楚地这样想过，但是我的行为却把这个现实呈现无遗。对那段时间，无论是游戏的事情，还是游戏之外的事情，记忆都变得非常模糊。记得的，只是上课时想着快点下课回家，在家里的时候就一头栽进游戏的世界中，不断地跑地图、不断地打怪、不断地做任务。当时的状态就像一个喝汽油的机械一样，为什么要喝汽油？是为了能够继续跑。那为什么要跑？——没有答案。

“练级很开心吗？”应该开心吧。“那真的算得上是开心吗？”——无法回答。到底什么是开心？到底我是不是真的在享受游戏？什么又是享受？答案已经离我越来越远。而我自身和生活，也似乎变得很怪，说不出来是怎么回事，但是肯定已经不正常。

到了高一第二学期，有一天，我终于崩溃了，无论是精神还是身体。我突然开始对“冒险岛”感到很厌恶，它消耗了我太多的时间和精力，虽然没有花多少钱，但是在那一刻，我觉得我把很多宝贵的东西都扔进了一个无底的深渊里。我发现我付出了很多，好像却什么都没有得到，曾经的快乐是那么地短暂和脆弱，换来的却是健康、学业、和家人朋友的相处上越来越大的压力和越来越多的问题。我终于清清楚楚地发现，我和我的世界，都不正常。

或许我只是单纯地希望被其他人认可、希望自己变得强大、希望自己被人重视，而花了数不清的时间在“冒险岛”里冲级。而因为我对它有这种不切实际的期待，所以，我最终还是失望了、幻想破灭了、受伤了。

在我似乎都还没搞清楚的时候，就走过并且走完了一段长达2年多的旅程。这是第三次的AFK，比起前两次的“壮士断腕”、摆出一副“做了个艰难的决定”的悲壮表情告诉别人“我不玩了”“我删游戏了”，这次却是静默无声的，也没有删游戏。

那时我的号已经可以去4转，但是自己轻描淡写地告诉一个被我拉去玩“冒险岛”、当时也玩的很疯的朋友，让他开我的号去做4转任务，算是为我的号画上一个句号。之后虽然也还上过那个号，但操纵着这个变得更强大了的龙骑士，却不再感受得到以前的兴奋和成就感了。打从心底，已经真的累了。

那位被我带去玩“冒险岛”的朋友，在我离开之后还一直疯狂地玩，到了周末更是打得天昏地暗。后来他又去了台服，没有外挂，一年的时间手动打到了我用外挂也差不多两年才打到的等级。他当时在我们那最好的高中里最强的班级，但是因为沉迷游戏，成绩也是不断下滑。他的家人和我的家人是一个单位的，本来关系挺好，但是因为这样的情况，导致了他父母在那段时间对我相当的怨恨，也多次在我父母面前婉转地抱怨自己的孩子被我害成现在的样子。而我在那段时间，有时想邀他来我家玩PS2，也被他以玩“冒险岛”为由拒绝。《冒险岛》这个游戏，在我真正AFK之后，继续以这样的方式伤害着我，一直到高中毕业。

已经过去了7年，回头来看，发现自己已经不再恨这个游戏，也不再恨当年那个幼稚的自己。写这篇文章的时候，特意找回了游戏的BGM，听着熟悉的音乐，虽然已经几乎记不得任何一件具体的游戏里面的事情，但是脸部肌肉却不自觉地拉出了一张微笑的脸。只可惜因为常常依靠外挂（大家都如此），在游戏里面没交到太多的朋友，这是一个很大的遗憾。昨晚，我在Q上和那位朋友（幸好他高考前被断了网，爆发了一段时间后考了个不错的成绩，而他大学军训后也离开“冒险岛”了。现在我和他的家人，也恢复了一个不错的关系。）聊起这游戏，我问他，现在回头看那段经历有何感受？他想了一下，只说了一句：我不后悔。

“冒险岛”，就这样成了我们的一个记号，被赋予了“中学时代”作为内涵，被刻在了我的人生旅途之中。括号，笑。

不在梦中

“这个系列确实寄托了太多人的期待与厚望，所以失望似乎来得理所当然……”

■说书人 黑箱

其实说起AFK行为本身，我想到了很多游戏的名字。作为一个不那么重度的、不核心的以及不资深的玩家，我大概已经很久没有认真玩过游戏了。除了在手游上跟上班打卡一样每天刷一刷，以及有大块空白时间的时候玩一把LOL，或者在等车等人的间隙在三消游戏上耗费碎片时间之外，什么夜以继日、什么废寝忘食，这种游戏体验上一次是在什么时候，我已经记不得了。但我看看自己ID，脑海中闪出久违的蓝白图标和一颗星，想起中学时代这个雄踞大软游戏排行榜多年的名字。然后我想，我大概可以谈谈有关它的故事。

老掉牙、看到吐、现在已经出了好些系列作但是我已经不想再去关注的系列——《仙剑奇侠传》。

缘起

我记得那会儿我还在读初中，大软没有现在这么厚，是黑白还是套色印刷的这件事还有待再确认。一代出的时候那会儿我还是个小学生，嗯，字面意义上的小学生，家里没有电脑，在亲戚家里盯着屏幕看人用“乾坤一掷”撒钱打怪，背景看着挺阴森的样子。由于之前最多在小霸王上玩玩“采蘑菇”，而且经常把我表弟气死所以认为“游戏就是这么回事”的我，被“仙剑”可以对话、不会稍不注意就挂掉而且也没有时间限制的游戏模式给吸引住了。没错，我当时被它吸引的原因就是这么肤浅，然后等到我真正有机会玩到这个游戏的时候，又是几年后。

那时候我是个很孤僻的人，不知道怎么跟人相处，陪伴我的小说也看得七七八八，刚开始对武侠类作品有兴趣，又正好遇上了“仙剑”，再加上班上不少同学都玩过这游戏，那时候我最开心的事情就是周末回家玩了游戏之后，回到学校又跟同学们讨论剧情和怎么打的问题。我记得从我初中开始，就在等“仙剑”出续作，过了几年《仙剑客栈》《新仙剑奇侠传》相继上市，我已经有些找不到感觉。“仙剑2”看到美术风格就有些不喜，至于“仙剑3”和其外传“问情篇”，前者我坚持打到了大概90%左右的剧情，外传确实限于智商和耐心，不想继续跟复杂的迷宫纠缠下去。到“仙剑4”我再次认真地玩完了整个游戏，即便它也有各种奇形怪状的BUG，再到“仙剑5”和“仙剑5前传”，在我点下卸载的那一刻，我知道自己真的出坑了。

我曾经想过一辈子都狂热支持的“仙剑”系列，现在为止对我而言只是一个符号。

入梦

林月如和赵灵儿代表两种人，也代表了很长一段时间国内武侠游戏对女性角色的设定和审美倾向。到现在为止，我仍旧认为这两个人的设定相当经典。有关于她俩的讨论和论战在网上比比皆是。我写下不少现在看来稚嫩且拙劣的文字，以赞叹和惋惜林月如的个性、情感与结局。对我来说她代表着在爱情上一往无前的勇敢和最终为爱情献祭的悲怆。我曾经坚持认为她是李逍遥唯一的

爱情，这件事情是如此的不可侵犯，以至于在我大学之后，曾经作为一个激进的月如党与无数人在论坛上争执不休。我想这是角色的魅力吧，因为角色深入人心而让人为其折服，从而为之战斗。但时过境迁之后，我学着去平常心地揣度剧情和角色，然后发现另外一种可能性。我觉得李逍遥应该没有爱过他，也可能这位仁兄在少年时代也没有学会爱人，更没有爱过人。他只是懵懂地接受了命运的安排，然后宿命的剧本中跌跌撞撞地前行。当他真正意识到自己感情的时候，大概就是失去的那一刻吧。

而到后来的几作里，让人印象深刻的类同模式则是在“仙剑4”里。云天河爱韩菱纱吗？我不知道，但我能够确信的是韩菱纱爱的程度更深。有关韩菱纱和柳梦璃之间的争论想必也不会少，虽然我没有像以前那样认真地看过和参与过，但不难猜想两位女主角的拥趸之间的口诛笔伐有多么的激烈。可是不论怎么争，就像《书剑恩仇录》书中的李沅芷之于余鱼同，李沅芷有什么不好？性格好敢爱敢恨人也长得好看，余鱼同又毁容又恋嫂还偏激，可是她那么爱他，他就算和她在一起，也没有那么爱。

爱情这回事，从来就不公平。

冷饭

曾经我们为“仙剑”的续作等得望穿秋水，我记得每过一段时间，当时百花齐放的平面游戏媒体总会策划一些专题，为那些人气作品的续作做前瞻或者总结回顾。不过睽违八年之后，我们才等到褒贬不一的“仙剑2”，在那之前，如果说《仙剑客栈》尚算是仅套用了人物关系和剧情框架的创新之举，那“新仙剑”除了给了玩家传说中的隐藏结局之外，也就是翻新了游戏画面还有把迷宫搞得更加复杂而已。后来由于和唐人合作的改编电视剧上市，“新仙剑”又趁势推出了XP版，其实也就是把“新仙剑”再复刻发行而已。后来“仙剑4”成为大受好评的话题作之后，各种豪华版和附带周边的版本简直有《新白娘子传奇》在全国各大电视台的趋势——重制重制再重制。大概那时候很多人意识到，国产游戏也是可以拿来收藏和炒作的。至于其他的冷饭，“仙剑OL”算是一个，看到画面直接就不想玩，听说不少死忠纷纷尝试，坚持下来的有多少，这就不得而知。

另外《仙剑客栈》的页游倒还算有诚意，套用但不完全照搬的剧情和赏心悦目的美术，一看就和粗制滥造级别的页游有本质上的区别。和腾讯的平台合作确实在战略选择上是正确的，就算是我这样已经出坑的家伙也忍不住沉迷了一段时间。就算是这款游戏也是以一代为基础，本质上脱离不了的模式确实如同吃老本。冷饭这件事情，吃多了喝多了都还是会腻味的。

落俗

其实我一直认为“仙剑”在我心目中的地位无可替代，但“仙剑五”确实让人很失望。与四代近乎一致的戏剧模式和展开，外加不知道基于什么样的心态设定的越来越三流武侠小说的各种角色名，玩到游戏的时候我有些诧异。不知道是因为我的要求高了，还是制作团队的底线低了，整个游戏给我的感觉就好像在看TVB+琼瑶剧。我尝试过但确实没办法接受游戏的剧情和发展，也记不清楚主角们的长相，更不用谈如何为他们付出我的时间精力与情感。玩这个游戏的时候我没有代入感，我想我对“仙剑”的追崇大概因为这一作已经走到了尽头。至于“仙五外”的整体素质自然比前作强过太多，可是仍旧显得走向趋于旧派武侠的套路。全程配音的效果很好，画面效果也不错，剧情过场的诗词也很有意境，可惜我还是没有坚持到最后。


笔者曾是坚定的月如党

我一直在想，如果这个游戏不是“仙剑”的续作，大概我会认为它的质量如此上乘，但可惜它不是。这个系列确实寄托了太多人的期待与厚望，所以失望似乎来得理所当然。从看到“仙剑”两个字就激动地认真阅读有关新闻，到现在根本坚持不到剧情中期就卸载游戏，我觉得自己的坚持和狂热已经到了时效，像陌路人一样看着偶尔朋友转来的消息，怀念一番当年的那些愉悦痛苦，然后把它当做回忆封存……这些呓语对他人而言没有意义，只是我的念叨罢了。

伊卡洛斯往事

“……吃相会有多难看……画虎不成反类犬的系统缺陷……完全不合常理的设计……更让人五体投地的是……”

■说书人 Yeah Yeah Yeahs

AFK，away from keyboard，直译为“离开键盘”，换个通俗的解释就是“爷不玩了”。此行为在网游圈极为常见，同时随着玩家接受度的不断提升而逐渐将适用范围扩散到了单机乃至手机游戏领域。不过，就我个人来看，后两者的AFK压根谈不上什么实际意义——抛去社交联网元素之后，这两类游戏在本质上带来的乐趣都是非常私人化的体验行为，热情降温之后感到审美疲劳随之封盘纯属意料之中。倘若日后心血来潮大可重温体验，实际感受固然会与初次上手有所区别，但“万变不离其宗”也是事实。归根结底，在真正意义上游戏体验“稍瞬即逝”“一去不复返”的AFK作品类型，恐怕也只有网游自己而已。

说起来也惭愧，尽管个人在游戏领域也算是一枚沉浮多年的老帮菜，但在网游方面的体验仅仅算得上是浅尝辄止而已——迄今为止，严格意义上我个人深入体验过的网游只有一款，那就是2002年在国内上线的《决战》。尽管在知名度上与《传奇》《奇迹》乃至《石器时代》完全不属于一个量级，但在客观角度上这款网游的发展史依然完整地展现了国内网络游戏产业在起步阶段

经历的风云浪潮。因此，作为这款网游兴衰历程的亲历者，我相信，记录下这段体验依然是有意义的。

先来介绍一下基本状况：从游戏名称来看，最早的《决战》（Droiyan）原本是一款产自“宇宙第一大国”的动作角色扮演游戏——注意，这款作品并不是网游；其续作《决战2——银河风暴》（Droiyan 2: Absolute Monarch，不要问我这个译名究竟是用哪本词典翻译出来的……）更是曾经以中文版的面貌进入过国内游戏市场。尽管在游戏素质方面毫无亮点并且大多数玩家接触的都是盗版，但在那个汉化版游戏并非俯首皆是的时代，“Droiyan”这个古怪的名字依然被部分玩家记在了脑海当中；不久之后，当网游版的《决战》（Droiyan Online）开始在平面媒体上铺放新闻预热上线的时候，少数洞察力较强的玩家立刻在这款游戏的中文标题旁边发现了那个熟悉的D字头字母，随后立刻联想到了自己曾经接触过的某款二流单机ARPG——事实就是如此，尽管基本属于无心插柳，但《决战》在早期推广阶段确实多多少少受到了盗版被动宣传的影响，至少我最初选择“姑妄试之”的根本原因就是如此。

那么，这款网游版的《决战》素质究竟如何呢？一言以蔽之，半成品。个中理由只要留意一下时代背景就不难理解：2002年正是国内网游行业刚刚结束“从无到有”阶段转而向“有钱大家抢”台阶进化的关键时刻。在那个时候，随着国内家用互联网的进一步推广，众多面对非法盗版叫苦不迭的单机游戏开发与代理商突然发现了“网游”这片潜力无限的商业蓝海，一时间群情激奋纷纷下水一搏纯属正常反应；另一方面，由于此时国内的网游原创开发行业刚刚进入起步阶段，因此代理游戏就变成了抢占市场的不二之选。在这个狂热而躁动的再创业阶段，“完成度”“娱乐性”乃至“稳定性”都不是代理网游作品的必须属性，众多争分夺秒力图抢占先机的国内网游厂商关心的内容只有一条，那就是“即刻上线，不容拖延”。在这种“大干快上”的方针指引之下，无数刚刚搭建完成框架甚至未经严格测试的舶来网络游戏就被匆匆引进国内开始上线运营，《传奇》如此，《奇迹》如此，《决战》自然也不例外：在刚刚上线以及随后的很长一段时间内，这部游戏完全没有任何任务系统，所有的游戏内容就是不断地杀怪，升级，MF外加PK——以如今的眼光来看这种素质的游戏能活下来绝对是不折不扣的奇迹，但在当时的市面上这个水准的网游绝对不在少数，卖方占绝对主导地位的市场有时候就是如此令人无语。

至于具体的游戏内容方面，《决战》也同样带上了鲜明的“时代色彩”——众所周知，在那个韩国网游盛极一时的年代，大多数ARPG类型的作品都有一个共同的模仿或曰抄袭原型，那便是暴雪出品的《暗黑破坏神2》。无数热门一时的韩国网游都可以或多或少地找到源自“暗黑2”的痕迹，原本就是跟风之作的《决战》当然没有任何理由摆脱这个行业规律：暂且不提那个“近战＋远程＋法术”的职业分类，也不必提那个白蓝黄分等级的物品系统，只要看一眼NPC出售的消耗道具，大多数有点见识的朋友都会恍然大悟：各种容量补充HP的红色药水自然不可或缺，专门用于补充体力以便长跑不休的压缩饼干全在意料之中，即刻回城的消费型传送道具也不算意外，唯独补充mana消耗的蓝色药水不见踪迹——这看起来似乎对法术系职业甚是不公平，但实际上也没什么难以理解的——在那个时候，作为抄袭原型的《暗黑破坏神2》商店消耗品就是如此设计。当然暴雪的这种规划自然有其理由，至于模仿者跟风照抄的吃相会有多难看，其中责任就是自行承担了。

除了各种画虎不成反类犬的系统缺陷，某些完全不合常理的设计更是给当年的“决战”玩家留下过深刻的印象——这部游戏并没有严格意义上的等级封顶，逐步开放补充的新地图、新技能和新系统也似乎能让人产生“终究在一步步走向完善”的印象，但只要看看那裹足不前的武器与防具系统，相信任何人都明白那只不过是一句梦话：你能想象在一个100级以上的角色随处可见的游戏当中，所有人手中的武器最高等级需求只有70级、防具等级需求上限也只有80级吗？这听起来确实无比扯淡，但这的确就是当年的《决战》装备系统真实写照。至于其中的原因，联想到“现金装备”这个提示，我相信所有朋友都会恍然大悟——早在玩家人物等级距离百级还有差距的时候，花费人民币购买等级封顶不超过80级的武器装备就已经成为了高级玩家群体中屡见不鲜的消费手段；试想在这种核心用户已经砸下可观钱财继续游戏的前提下，贸然加入等级更高属性更强大的新武器与新防具又会对整个装备交易市场造成何种影响？对于核心玩家的忠实度又会造成何种打击？答案我们心知肚明。至于为什么不在一开始就把完整的装备系统设计出来，个中理由估计除了鼠目寸光的设计方以及骑虎难下的运营方之外谁都说不清楚。最可笑的是，在这种玩家平均角色等级已经与武器道具拉开显著差距的前提下，如果能像《天堂》或者《传奇》一样，把高级玩家升级的难度进一步提高，那么现有的装备体系似乎还可堪一用，但这运营方的下限你我便是估不到——大约是在2003年的暑假的时候，


韩国原版的《决战》攻城战截图。可以很容易地看出，法术系职业在这个时期是绝对的战斗主力


在国内，《决战》刚刚上线的时候也吸引了不少玩家关注，可惜这种新注册ID层出不穷仿佛夏日游泳池的状态很快就消弭无形了

一大笔从天而降的经验砸到了当时所有的《决战》玩家头上，具体数额之高简直令人咋舌：即便是战斗履历一片空白的1级角色也能凭借这笔经验把等级一下子提升到78级！更让人五体投地的是，面对这场严重的意外事故，当时的运营方非但没有当机立断做出停机回档一类的举措，反而在两天后冠冕堂皇地放出了“让更多玩家能够体验到高等级游戏”的官方公告——虽然听上去很美，但只要结合一下上文介绍过的武器与防具等级上限设定，任何人都看得出这只不过是运营方粉饰太平的一面之词罢了。

乏味无比的游戏内容，缺陷百出的游戏系统，再加上全无作为的运营厂商，《决战》终究化作了那个风起云涌的网游崛起时代一朵微不足道的浪花，从二线一路下滑到全无人气，最终匆匆关闭服务器宣布停止运营纯属意料之中。然而，让人惊愕的是，若干年之后，在一款曾经作为行业同类作品成功标杆外加模仿抄袭原型的游戏续作当中，我再次见到了那些耳熟能详的败笔设计——不断提升的玩家角色实际等级与等级要求上限早已被锁死并与现金交易密不可分的武器装备，当然，那就是另一个故事了。

永不碰触的《上古卷轴5》

“我已经被困在了《天际》的世界里，每走一步我都会感到身边全是“记忆”，这些“记忆”并不是来源于亲身经历，而只是那一页页冰冷的纸张……”

■说书人 半神巫妖

作为一名无比热爱欧美角色扮演游戏的老玩家，《上古卷轴》这几年对我的意义就像粮食一样。什么叫粮食一样的游戏？这还要从我对游戏的分类讲起。在我看来，对于一名玩家来说游戏分为三种：一种相当于珍馐美味，也就是那些画面精美、赫赫有名的大作，虽然好看好玩但是你不一定喜欢，但是它们的名气太大，所以不得不玩一下，权当奢侈一把尝尝鲜了；第二种则是流水席，也就是打发时间的那些游戏，它们名气一般，但每隔一两个月总会有这样的游戏面世，让你总有新游戏可玩是它们存在的价值；其三就是粮食了，这种游戏的类型你最喜欢，可以说对你来说几乎等同于游戏本身，比如《使命召唤》对于射击游戏玩家、《刺客信条》对于动作游戏玩家等等。这类游戏就像做为玩家的你必不可少的粮食一样，在爱情动作片逐渐蚕食你的硬盘、被迫需要删除一些游戏的时候，这类游戏却永远也不会被删掉。对于我来说，每一代《上古卷轴》就是这样的游戏，除了下一代出来，否则会永驻我的硬盘。

2002年左右可以说是欧美角色扮演游戏的一个分水岭，就在这个时候我遇到了《上古卷轴3：晨风》，至今认为我都认为它是最好的一代《上古卷轴》游戏。初次见面，它在我眼里是那样的另类，没有明显主线剧情、玩家不被任务牵着走、庞大的世界观、巨大的可探索世界、无比自由的游戏方式……可以说它满足了一个玩惯了角色扮演游戏的老玩家的梦，那就是真的在一个奇幻世界里扮演角色。随后，欧美角色扮演游戏进入了一个低谷，直到2006年，《上古卷轴4：湮灭》的诞生。如果说三代《晨风》我只是沉醉而并没有沉迷的话，那么《湮灭》则是第一款让我沉迷其中若干年的《上古卷轴》。《湮灭》在保留了《晨风》的所有优点基础上，增加了海量的MOD支持，延长了游戏的生命力。我一玩《湮灭》就是三、四年，直到2009年《辐射3》的推出才让我离开这个无比熟悉的世界。不过这也给了我一个疑问，我爱上的究竟是不是《湮灭》？或者说爱上的到底是西罗帝尔大陆，还是说只是一个沙盘游戏世界？《辐射3》的华盛顿特区很快取代了西罗帝尔成为了我虚拟游戏人格“生活”的世界，我这才明白，Bethesda提供给我的不仅仅是一款游戏，而是一个可以让我的游戏人格自由生存的新世界。这个新世界无所谓奇幻、科幻，我手里握着的无所谓是魔法还是等离子步枪，只要这个世界足够大，能够让我探索、生存、战斗便已足够。

随后就是漫长的等待，《辐射：新维加斯》虽然缓解了我等待之苦，但黑曜石毕竟还是黑岛的血脉传承，《新维加斯》里任务线的明显增强让这个世界减弱了不少自由度，我这个被《湮灭》《辐射3》宠坏了的游戏人格已经明显不适应一点点的不自由。更何况，废土的灰色也让我开始怀念起《湮灭》中那青山绿水来。此时，《上古卷轴5：天际》出现了，在看了一年多的、少得可怜的预告片之后，2011年11月11日，冰天雪地里的我迎来了这款冰天雪地的游戏。我一直以为我会像沉迷在《湮灭》和《辐射3》中那样一玩就是好几年，直到《辐射4》或是其他替代品的出现。但是事实却是，我只玩了一年多便再也不碰它了，虽然始终不忍心删除它，但基本变成了一款我“永不碰触的《上古卷轴》”。

到底是什么原因让我这个老沙盘游戏玩家宁可苦于我游戏可玩也不再碰《天际》呢？我细想了想，一切基本都没变，我依旧热爱沙盘游戏、《上古卷轴》依旧精彩、我虽然三十出头但依旧“童心未泯”保留着我的虚拟游戏人格。唯一变化的，就是我为《大众软件》写了十万字的《上古卷轴5：天际》专题文章以及为它做了民间的汉化。

回想一下，民间的汉化我是主要负责人之一，可以说游戏里几千个包括地名、人命、怪物名、魔法名、物品名在内的名词都有我参与确定；《上古卷轴5》的十万字专题也是我一手完成。可以说这两件事只造成了一个无法逆转的后果——我对《上古卷轴5：天际》从头到脚、从里到外的熟悉。这种熟悉不只是熟悉世界观、任务线那么简单，而是从游戏机制再到随机任务公式甚至游戏人物所在位置周围有哪些地点里面有什么怪……对于一款以自由探索为卖点的游戏来说，这种熟悉

是致命的，它扼杀了一切冒险的新奇感，扼杀了我对前方未知世界的探索欲望，它让整个游戏世界不再是泰姆瑞尔大陆的天际省，而变成了一个充满了计算公式的模型、一个我似乎参与搭建的舞台一般。NPC的形象不再鲜活，他们的每一句对话我都倒背如流。突然出现的巨龙不再让我感到紧张刺激，它的等级和出现地点早已在我脑海里刻下不可抹去的印记。我这才发现，我已经被困在了《天际》的世界里，每走一步我都会感到身边全是“记忆”，而无比可怕的是，这些“记忆”并不是来源于亲身经历，而只是那一页页冰冷的纸张。

就这样，《上古卷轴5：天际》远离了我，成为了我永不碰触的游戏，它的图标还孤零零地呆在我的桌面上，但这个世界我再也不想进入了。这是游戏撰稿人的悲哀？其实也没那么悲观，在最后我很高兴地向大家宣布，我的虚拟游戏人格进入了《上古卷轴OL》的世界，在那里，他很开心地继续着自己的冒险，在前方，是比《上古卷轴》好几代加在一起还要广阔的未知世界，其中就有天际省……



与奥杜因的最后一战无比史诗，但游戏还没发售便了解了它有哪几招对任何一个玩家来说都是不幸的

也许游戏不止，就没有真正的永不碰触吧。

谢谢你给的刻骨铭心——一个WoW玩家的自白

“你人生中最重要的部分，是和这些人共度在一起的时光。没有人是孤独的，不是离开，而是继续前进。”

■说书人 木然

至今我仍然无法形容，对硬盘里的WoW客户端按下Shift+Del是一种什么心情，是伤感？是释然？是疲惫？是解脱？回忆像走马灯一样闪过，每一次任务、组队、副本、战场，曾经无比亲切的人事物，一转眼就变得遥不可及；感受到的那些真切的情感，弹指间便消失得一干二净。最后只剩下失去弹性的心，与触不可及的痛苦和空虚。



“山口山”客户端曾被我删除过许多遍，但据我所知，那是最后一次。

离开“山口山”以后，我有很长一段时间沉浸在怀念里，怀念我以前在游戏里的那些朋友，怀念我干过的每一件“碉堡”或傻缺的事儿，怀念艾泽拉斯世界百看不厌的风土人情。我用尽了一切办法去摆脱这些如同潮水般涌上来的回忆，但是惆怅的味道就像炫迈口香糖一样，根本停不下来。最后我不得不承认，这个游戏对我影响太深，而唯一的解药，就是时间。

这已经不是我第一次神化“山口山”了，但从AFK玩家的角度看待它，倒是头一次。说起来这个游戏就好像前女友一样，分手之后就不曾联系，旧爱已成如烟往事，直须面对惨淡人生。我一直认为不关注不干涉彼此才是最好的祝福，对人对游戏都是同样。就算有，也仅限于大致的了解，如看个CG，读条花边新闻等。前不久听闻螃蟹跳槽拳头公司，我和几个转战LOL的朋友开玩笑说赶紧多买几个法师型英雄，下个版本咱就成亲儿子了。这个梗想必魔兽玩家都知道，想当初螃蟹一夫当关独对日常，拉足了广大非法师玩家的仇恨，也是创造了脸盾T的传奇。如今他离职暴雪入主拳头，是否也宣告了一个时代的终结，不仅是法爷的IMBA，还有我们那一群人对于日常，对于“暴雪式平衡”的共同记忆。

春节回家的时候一位基友提到，他在以前的公会里设立了一个仅次于副会长的位阶，叫做“永远的公会象征”，

里面挂着我们AFK了的几个老友的角色。我表面上笑他矫情，其实心里明白，他是想借此缅怀我们共同拥有的那段逝去的经历。公会里的人经常会问，那个穿着一身垃圾装备却能霸占DPS榜前三的高玩哪里去了？那个一听有架打立即火速支援的战争狂人哪里去了？那个输出比坦克低话比团长多的吉祥物哪里去了？——他该怎么回答呢？这些人都还在，因为我们在现实里一直是很好的朋友，但这些人又不在，因为我们对这个游戏已经生疏得忘记了帐号密码，甚至是那些恍如昨日的故事，再也不能吹嘘我竞技场上过1800（手残党勿喷），再也不能为遥遥领先的进度洋洋得意，再也不能得瑟我可是快捷键设到F12的男人——如果不是他主动提起，它们早晚会随着硬盘里的客户端一起，一点一点地消失殆尽。

也许有人会问，既然这么怀念，又何必离开呢？我想请我的一位基友来回答这个问题——

“即将清明，祭奠一下以前的日子。

我是初中的时候被木然蛊惑进WOW的，刚开的TBC，还是九城时代。

到现在大学毕业参加工作，也不知道在《魔兽世界》里花了多少时间冲了多少点卡，《魔兽世界》算是我青春里的一大篇章。

我在TBC后期曾经AFK过一段时间，转战台服直到国服开启CTM这段时间几乎没有消停过。

真正AFK的时间大约半年前吧，原因大概是因为死党几个都AFK了，《魔兽世界》这个东西如果只有一个人，还是太寂寞了。体会不到乐趣。

AFK的时候我还在上大学，没有了以前周复一周的活动，不用再象以前一样天天喊麦指挥，日子感觉过得比较平淡，但是我为自己可以不耽误现实生活而高兴。当初对游戏的无法自拔也在这段时间里消退，AFK之后的时间过得充实，之前想做却没时间做的事情可以实现，之后准备做却没时间做的事情得到铺垫。AFK让我变的成熟，不会再为游戏分心，开始忙于自己的学业以及事业。每天下班到家，稍微玩会游戏看会电影成为了生活中最奢侈的享受。

有时会在网上跟昔日一起战斗过的朋友聊起《魔兽世界》，也会想起之前的那段日子，但也知道那段时间的快乐只属于过去。

生活没有AFK，但每个魔兽玩家都会AFK。”

基友的观点是，沉迷游戏耽误了他的现实生活，AFK之后，现实生活明显充实了许多。先不管这个观点是不是对的，沉迷游戏总归不是一件好事。相信每个AFK玩家都有过一段疯狂的日子，恨不得把所有空闲时间都投入到RAID或竞技场里，原因无他，那里始终有24（39？）或4（2？1？）个人与你并肩作战，你舍得让他们失望？然而当这些人一个接一个离开后，当初的热情便逐渐冷却，望着越来越暗的好友名单，我们开始冷静，深思，最后也作出了同样的决定。魔兽世界，人多的时候，它是个好游戏，一旦人走茶凉，就觉得吧，唉……

“山口山”之前，我很少相信网上的友情，认为仅靠文字或声音维系的关系太不靠谱。直到我屡屡受到陌生人的帮助，与他们结交，熟悉，并肩战斗，并逐渐卸下了自己原先的冷漠，成为一个正能量的散布者，一个助人为乐的雷锋，最后在不经意间发现，原来改变我的，并不是这个游戏，而是我的那些朋友，他们激发出了我积极向善的一面。当然，我也曾见识过许多的黑暗与丑恶，但是面对这些负面新闻，WoWER所展现出的素质、形象，远远超乎了我对于游戏玩家的看法，使我能够大胆且自豪地喊出那句话：“我们是——魔兽玩家。”

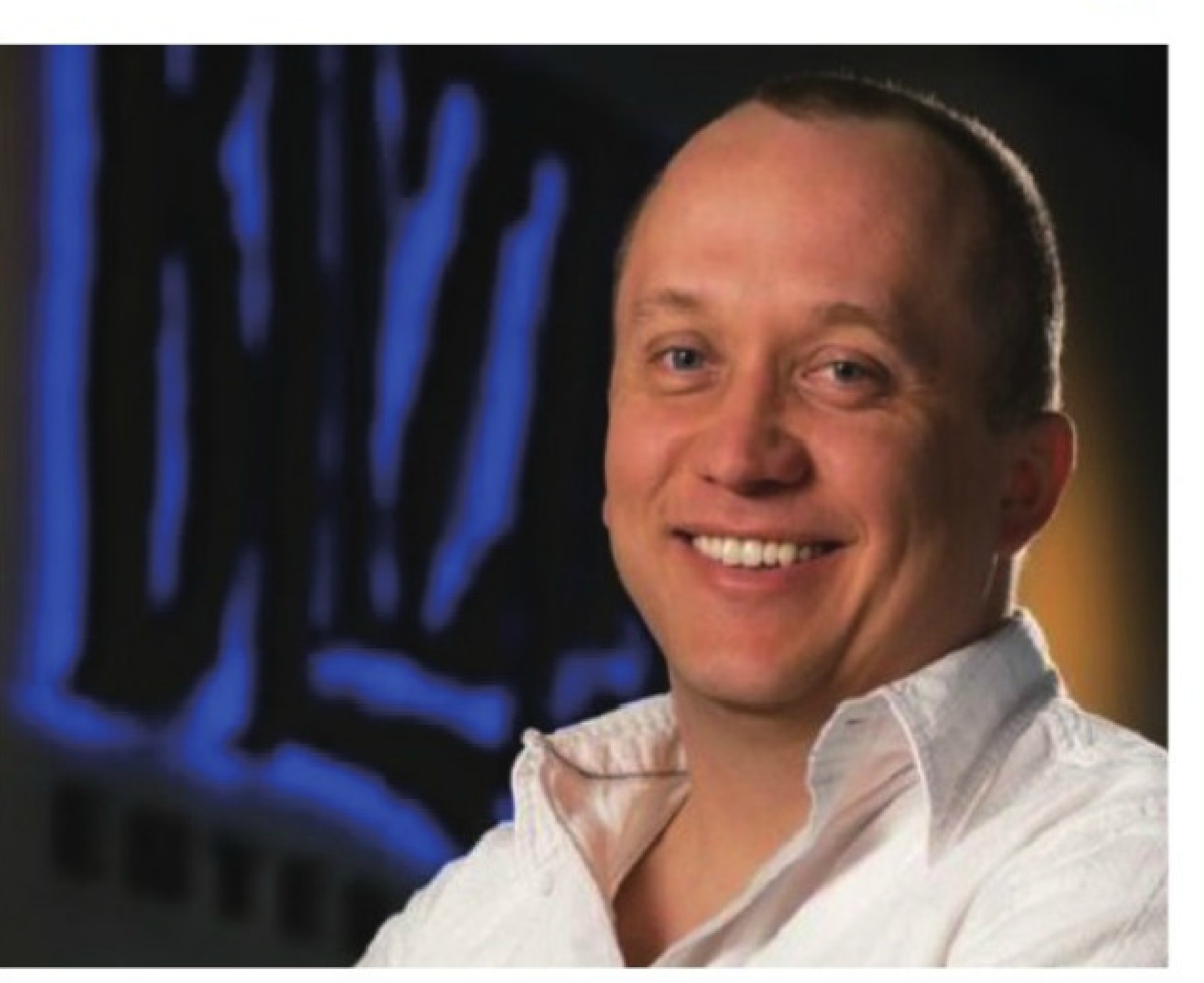
这种发自内心的认同感，就是“山口山”能将我们团结在一起的基石。至于游戏本身，它出众的素质不必多说，正是由于它成功地构建了一个如此优秀的平台，才有了我们短暂但快乐的相聚。我在很多文章里引用过这句《迷失》里的台词，现在请允许我再说一次，作为这段旅程的总结：“你人生中最重要的部分，是和这些人共度在一起的时光。没有人是孤独的，不是离开，而是继续前进。”

山口山，谢谢你给的刻骨铭心。

感谢好友春子对本文的鼎力支持。



当时看到这我真举手了



你都走了，我们以后日常找谁？

读者来信

各位读者老爷，大家好！

这几个月以来，一直不怎么敢上线跟读者老爷们交流，说来说去都绕不开一个话题。不管是微博上、QQ上、贴吧里，大家都在不停询问，2014年的杂志究竟要怎样才能买到啊？今年第一期的印刷量比去年要少，让很多朋友没有买到，着实令我们惭愧。但是大家的询问中，大多都带着理解与关怀，几乎没人责难我们，即便偶尔有一位，也能读得出他“爱之深，责之切”的语气，这又着实让我们感动。

从第三期开始，我们终于慢慢回到了正轨上了，印量会慢慢上去的，我们也会把全部精力投入到做好杂志内容上面。说起来，一月刊的杂志上市那么久了，大家也请多多就杂志内容给我们一些意见和评价吧，你们的意见能帮助我们把接下来的杂志做得更好。

好了，下面放上一些图片，来纪念一下这难忘的几个月吧。P



读者古佑岛老爷发来微博说，淘宝上有奸商开始炒起了一月刊的价格，编辑们根据链接上去一看，不由得欲哭无泪。一本大软真的值那么多钱么？简直不知道是不是应该开心一下了。这时有人在旁边小声说……嗯，很多明星都是“死了”之后一下变得“身价暴涨”的……



读者Yellewstar老爷的责问令我们汗流浃背……有编辑愿意个人赠送一本一月刊给Yellewstar老爷，以示歉意。但是Yellewstar老爷并没有接受，无论如何，这样的当头棒喝我们铭记在心



在微博的私信里，还有大量读者的询问我们无法一一回复，抱歉了各位！



咱们的读者里多得是热心人，kingofarthu老爷在贴吧里主动帮助别人购买第一期杂志，好RP啊！此外，kingofarthu老爷还建了一个大众软件读者群（178640418），大家愿意彼此交流一下的，可以去加加看





贴吧里的某位老爷贴出了他收藏的大软，让人看了心暖暖的……多好的读者啊，先要向您致以崇高的敬意！不过，您所说的“只有名字的空壳”我们可不太认同，我们的编辑团队全部都还在（请关注本期版权页），内容也完全保持了原来的风格哟！好了，开个小小的玩笑，您的的ID稍有点掉节操的样子……不过没关系！图片印到杂志上会变得很小，大家不会看清楚你的ID是什么的，请放心……



2014年1-2月新游排行榜

评分数据及排行取自  metacritic

1 最后生还者遗落 89

The Last of Us: Left Behind **制作** Naughty Dog **发行** SCE
平台 PS3 **发售日** 2014.2.14

上次我们提到《最后生还者》时，它是2013年最受关注也最优秀的游戏作品之一。《遗落》是TLoU的唯一一部单人DLC，它补全了原版剧情中的一段重要空白，但除此之外，它本身讲述的关于朋友、生存、与勇气的故事却并不输给原作。

艾莉与莱利的友情在末世的背景下显得弥足珍贵，《遗落》将大量笔墨用在了细致的剧情讲述上，在战斗方面其实并没有在原作的基础上做出显著的变化，但这并不是问题。

作为单人DLC，《遗落》很好地完成了自己的使命，也算是为TLoU的故事画下了一个完美的句号。P



2 古墓丽影：终极版 86

Tomb Raider: Definitive Edition **制作** Crystal Dynamics **发行** Square Enix **平台** XOne/PS4 **发售日** 2013.1.28

劳拉的历险仍然在继续，考虑到PC版的画面（读作“海飞丝”）较之旧主机版有不小的优势，加上发行商是SE，她来到全新的PS4和Xbox One平台也算是顺理成章，考虑到两台新主机的AMD GPU，想必高清版的“海飞丝”特效会很特别吧。P

3 勇气默示录 85

Bravely Default **制作** Silicon Studio **发行** Nintendo
平台 3DS **发售日** 2014.2.7

本作的日版发行很早，此次发售的是英文美版，也算是解了如今缺少优秀JRPG可玩，又在遭受任天堂锁区和语言不通之苦的欧美玩家的痛，它的续作也已经公布，不过名字还是和初代一样不可理喻：《Bravely Second》。P

4 弹珠游戏厅 85

The Pinball Arcade **制作** Farsight Studios **发行** Farsight Studios **平台** PS4 **发售日** 2014.2.11

5 TxK 84

TxK **制作** Llamasoft **发行** Llamasoft **平台** PSV **发售日** 2014.2.11

6 与狼同行第二章——镜花水月 84

The Wolf Among Us: Ep. 2 – Smoke and Mirrors **制作** Telltale Games **发行** Telltale Games **平台** PC/X360/PS3/PSV **发售日** 2013.2.4

7 潜龙谍影复仇崛起 83

Metal Gear Rising: Revengeance **制作** Platinum Games **发行** Konami **平台** PC **发售日** 2014.1.9

8 大金刚国度热带冻结 82

Donkey Kong Country: Tropical Freeze **制作** NRetro Studios **发行** Nintendo **平台** Wii U **发售日** 2014.2.21

9 暗影狂奔龙之陨落 82

Shadowrun: Dragonfall **制作** Harebrained Schemes **发行** Harebrained Schemes **平台** PC **发售日** 2014.2.27

10 破碎年代第一幕 82

Broken Age Act 1 **制作** Double Fine Productions **发行** Double Fine Productions **平台** PC **发售日** 2013.1.28

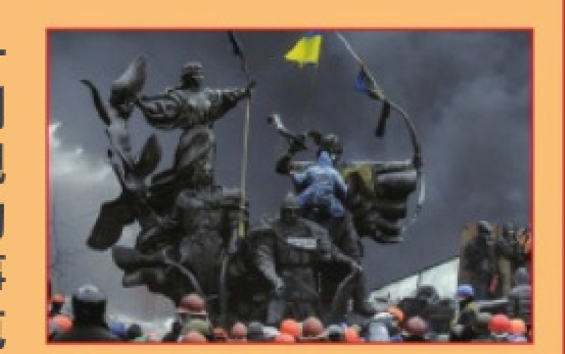
重点推荐

232款《Flappy Bird》山寨游戏集中评测



《Flappy Bird》已经从“一个游戏”上升到“一个现象”。接下来的事情就理所当然，我们于是看到了无数同类的游戏，这些游戏制作者的想法非常直白：跟风，紧随热点，说不定能捞一票

乌克兰手游盘点



东欧人总是能做一些点子非常棒但总感觉制作人在产品最后的统筹规划时突然喝个酩酊大醉的游戏，但这都是过去的事了，让我们检阅一下乌克兰的开发商或者制作组这两年都做了些什么手游

地下城守护者



我为什么要给《地下城守护者》iOS版打1分？这一分献给55岁的英国演员Richard Ridings，他曾在《地下城守护者》系列中为Mentor配音，此次回归献声Horned Reaper

主管单位	广西出版总社
主办单位	广西金海湾电子音像出版社
编辑出版	广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长	施伟文
总　　编	滕耀胜
执行总编	韦松林
编 辑 部	杨立（主任）
	汪铁（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑	杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
专栏记者	张帆 黄利东 毋羽
本期责编	汪澎
电　　话	010-88118588-501
新闻热线	010-88118588-101
通信地址	北京市100040信箱18分箱
邮政编码	100040
广 告 部	李怀颖　陈文
电　　话	010-88118588-801
发 行 部	韩灵合
电　　话	010-88118588-601
传　　真	010-68686261
平面设计	林静 汤瑛 张子祚
印　　刷	北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号	ISSN 1672-0148
国内统一刊号	CN 45-1304/TP
发行范围	国内公开发行
发行代理	北京情文图书有限公司
电　　话	010-65934375
广告许可证	4500004000185
出版日期	出版日期 2014年3月1日
订 阅 价	人民币 12.00元
零 售 价	人民币 10.00元

关于梦想 坚持还有努力

这一期的卷首语，讲的是依旧有关梦想的话题。虽然，每个人的梦想都是不尽相同的，但是坚持和努力确是非常相似，这也正像当我们看到别人通过努力获得成功会获得正能量一样。大家可以关注一下本期的中国游戏报道和桌面游戏栏目，关注一下〝梦幻战争——理想主义者的10年单机射击游戏梦〞和〝《初龙志》——我们的梦中之龙〞这两篇文章，讲述的都是为了梦想而努力的故事。

对于《梦幻战争》，本刊曾不止一次报道过，最早的一次是刊登在2005年的《一个人做游戏——方顺和他的梦幻战争》，后来又做了两次后续报道。事实上，这不是我们对国产原创单机游戏开发者的单一性报道，相当一段时间内，国产原创单机游戏的开发，至少是看起来很红火，本刊也对相当多的开发者进行过报道，但随着时间的推移，这些制作者们大多销声匿迹了。所以，当我们听说《梦幻战争Ⅲ 第一章》在间隔了近10年的时间之后终于推出时，感到非常兴奋，为了方顺，也为了国产原创单机。虽然我们清楚方顺的模式可能完全没办法推而广之，但我们依旧会为有梦想肯努力的人喝彩。

国产原创桌游的兴起，如当年的国产原创单机游戏一样，一时间各种作品如雨后春笋一般出现，本刊之前也多有报道过。如今老谢的《初龙志》靠网上筹资的方式起步，开始了自己的梦想之旅，我们希望，三年五载之后，我们可以一起见证他的成功。

为了梦想。

为了有梦想的人。



8神经：有梦想的人，要耐得住寂寞！哎呀我现在就好寂寞呀……



Cross：这一期的焦点《魔法门10》本身就是一种梦想和坚持，它以焕然一新的面貌带着怀旧复古的情怀，让一直期盼中的人们高呼：时隔11年，我终于守来了！



is_blue：单机游戏在现在中国的环境下生存的确不易，创作者努力的同时，也希望有更多厂商能够回过头来重新培育这片市场。有热情，也要有饭吃，才能有未来。



魔之左手：I Have a Dream, One Day……（众人仰视）嗯……，诌不出来了（被群殴ing）

232款《Flappy Bird》山寨游戏集中评测

■供稿 触乐网
执笔 oracle

如果你最近还没被关于《Flappy Bird》的一系列新闻塞得头晕眼花，那你大概不算是一个手机游戏爱好者，这款粗制滥造（是的，我们丝毫不介意这么评价它，而且毫无心理压力）的玩意儿已经从“一个游戏”上升到“一个现象”。



仿佛是上帝随机挑选了一个能够反应移动游戏市场质量下限的标杆一样，这款小游戏几乎可以看成“移动市场畅销小游戏”的模板，它被莫名其妙地被做出来，被莫名其妙地放到苹果市场去，莫名其妙地走红，又被一群分析师分析出莫名其妙的成功原因——那么接下来的事情就理所当然，我们于是看到了无数同类的游戏，这些游戏制作者的想法非常直白：跟风，紧随热点，说不定能捞一票，而原作的下架仿佛又给他们打了一针强心剂。

我都能感觉到他们在自己游戏介绍中流露出的“看我，看我，既然你们喜欢那个游戏，那为什么不试试这个！我已经努力做成和它一样了！”的想法。所以，当你在App Store上搜索“Flappy”并看到了几百款看起来完全一样的游戏时，就根本用不着惊讶。

我们无意评判这种行为的对错（坦率地说，这种行为非常合理，而且针对个人开发者而言不能说是“错”的），但身处这个行业，总也该有点儿期待。我总觉得，如果一个玩家打开手机，看到排行榜上是几十只鸟、或者猪、或者马、或者草泥马。再怎么说这个行业生机勃勃，也总有点儿没底。说回到这个专题，我们最初看到一张图片，图片上是几十款“《Flappy Bird》Like”游戏，所以触乐网编辑们决定拿出一个下午，来试试这数百款游戏，别问我们这么做的目的是什么，我们自己也说不太清楚。

我们用了2个小时，下载了232款“《Flappy Bird》Like”，下载的方式为在App Store市场中搜索关键词“Flappy”，并下载所有免费游戏（共计232款）进行测试。测试的方法就是浅尝辄止地玩上那么两三分钟。

我们当然不会按触乐网正规的游戏评测流程来对付这些游戏——我的意思是，这其中大部分游戏甚至不值得评测。而且就算我们这么评测了，您也不会看，所以我们试着整理出一些数据，比如在这些游戏中，到底有哪些游戏名字里含有“Flappy”或者“Bird”，或者二者皆有。再比如我们希望统计这些游戏中含有广告的游戏比例又是多少。当然，我们也会在这个清单里列出一些推荐游戏——毕竟下载这些游戏没什么成本嘛。

这些游戏大部分看起来制作时间不会超过30个小时（这甚至包括了制作者去找素材的时间），至于游戏时间，我们非常负责任地说，除了《Flap-Thulhu》和小部分猎奇到无与伦比的游戏之外，没有多少作品能够让我们停留哪怕超过3分钟。不过这种情况当然可以接受，毕竟这些作品的精神父亲（我说的就是《Flappy Bird》）也无非就是是类似水准。

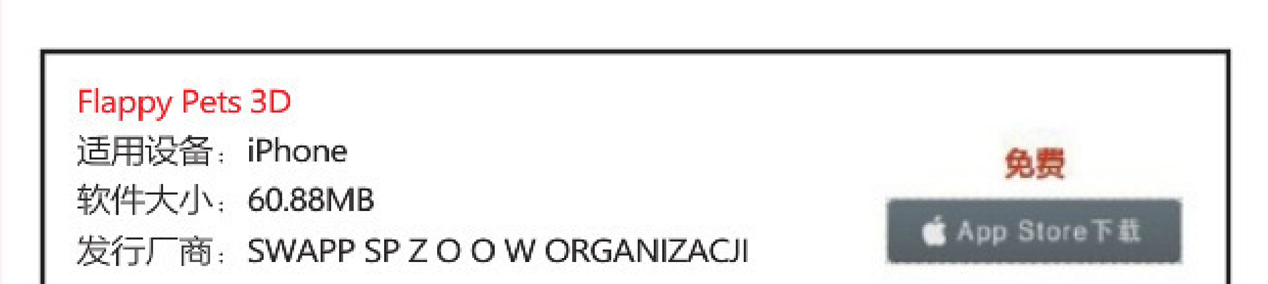


当然，我们也会列出一些我们认为“甚至值得一玩”的《Flappy Bird》like类游戏，但请注意，推荐列表里的大部分游戏都是猎奇向的。我们完全不会从“游戏性”这种虚无缥缈的玩意儿上着眼进行评测，而是找出我们其中“最具特色”（当然不是褒义词）中的游戏进行推荐。

那么下面就是我们的游戏推荐列表图标阵——



Flappy Pets：这款游戏拥有主流水平的画面效果（竟然是3D），以及用起来还算不错的操作手感，而且这款游戏难得地没有在画面下方加入广告条，所以说如果你真的喜欢玩这类的游戏，那么这款作品还算是一个中规中矩的选择——记住我说的话，这是唯一“非猎奇向”的推荐。

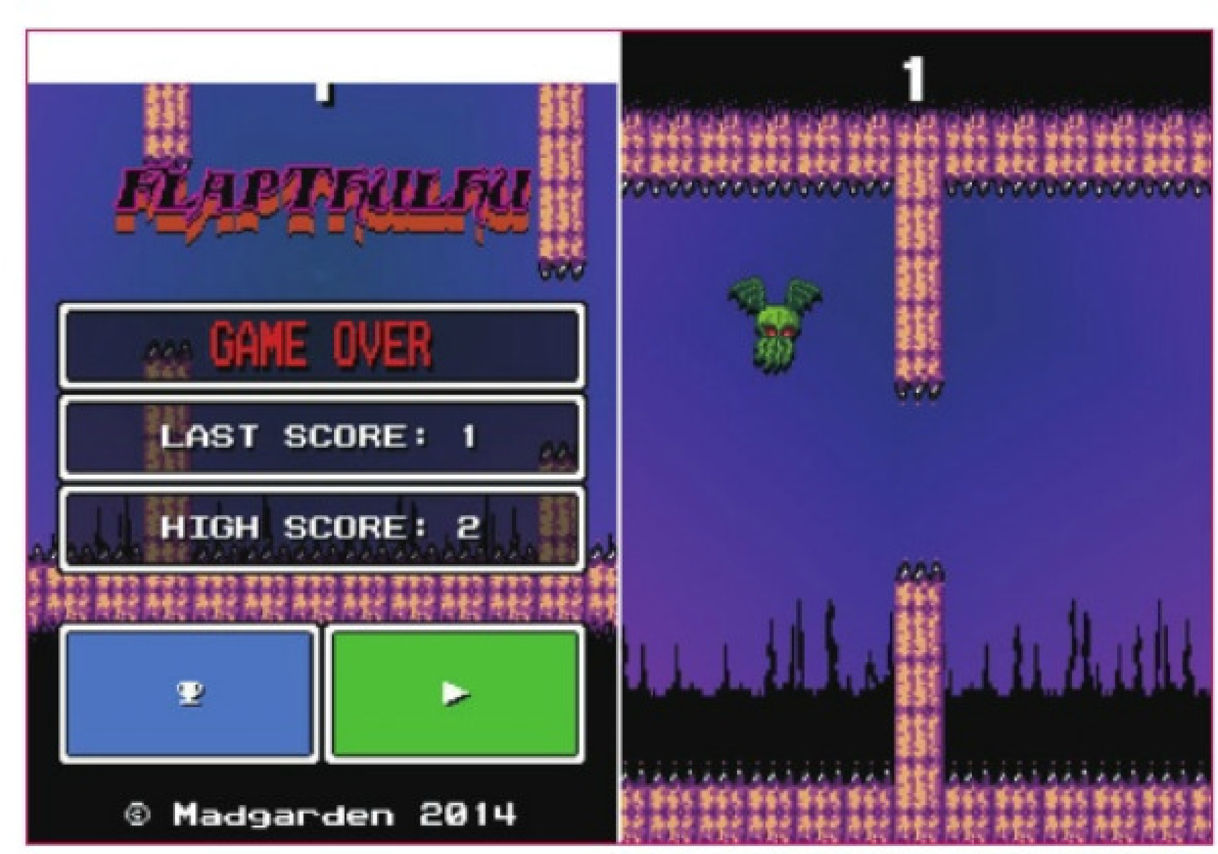


Flappy Pets 3D
适用设备：iPhone
软件大小：60.88MB
发行厂商：SWAPP SP Z O O W ORGANIZACJI
免费
App Store下载



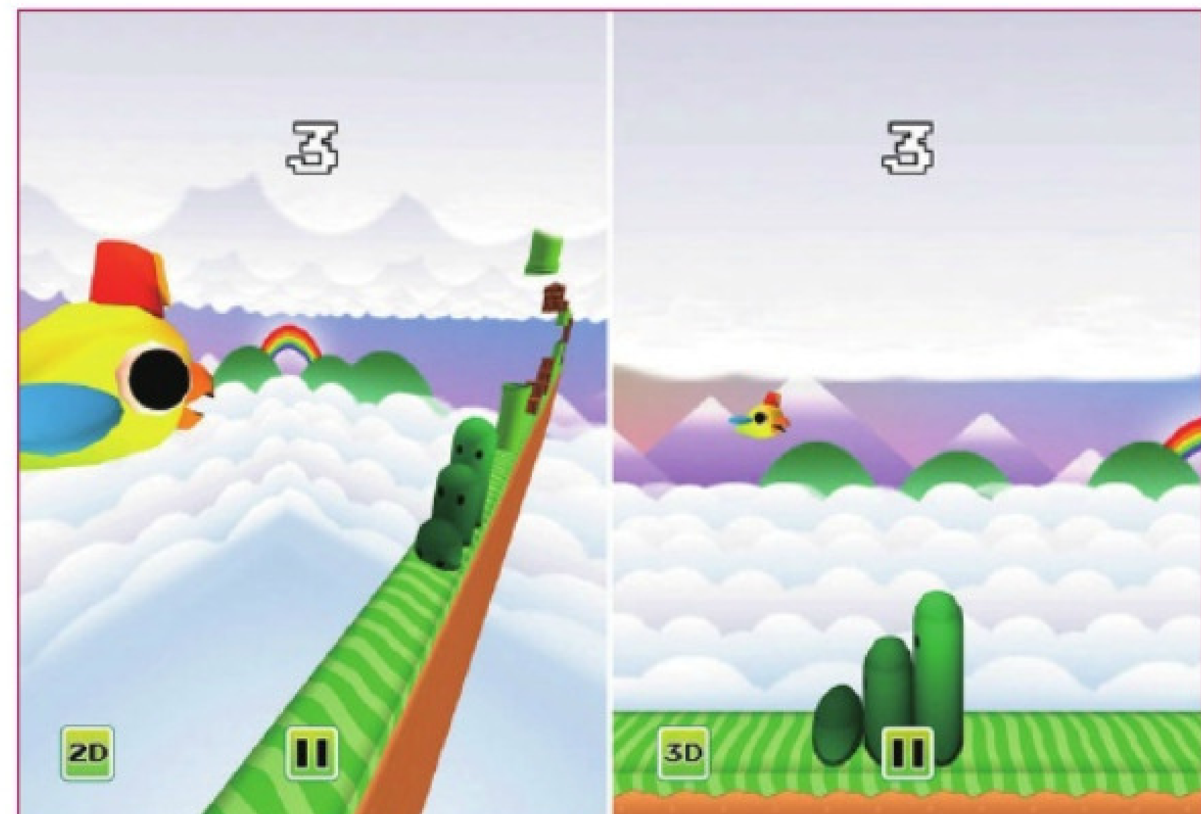
Flap-Thulhu：另一款凭借游戏品质及题材上榜的推荐游戏。首先，这款游戏的主角是克苏鲁（如果你知道它是什么，你自然就知道），其次，这款游戏的制作品质相当精良，像素画风、优秀的手感，再加上精细自然的动画效果——总之在这次评测结束之后，我会把这个游戏留在我的手机里。

FlapThulhu: Flappy Madness
适用设备：通用版
软件大小：254.56kB
发行厂商：Madgarden
免费
App Store下载



Flappy 3d：并不是每一个抱着“捞一票就走”的开发者都会使用Unity引擎制作游戏，但反过来说，也并不是每一个使用Unity引擎制作出来的游戏都没有抱着捞一票就走的念头。总而言之，这款游戏试图活用Unity引擎的特征，而且试图把跑酷游戏和Flappy Bird结合起来。当然，创意不是越多越好，更何况还有粗糙的制作水准和跃然屏幕的广告时时刻刻都在拉后腿。

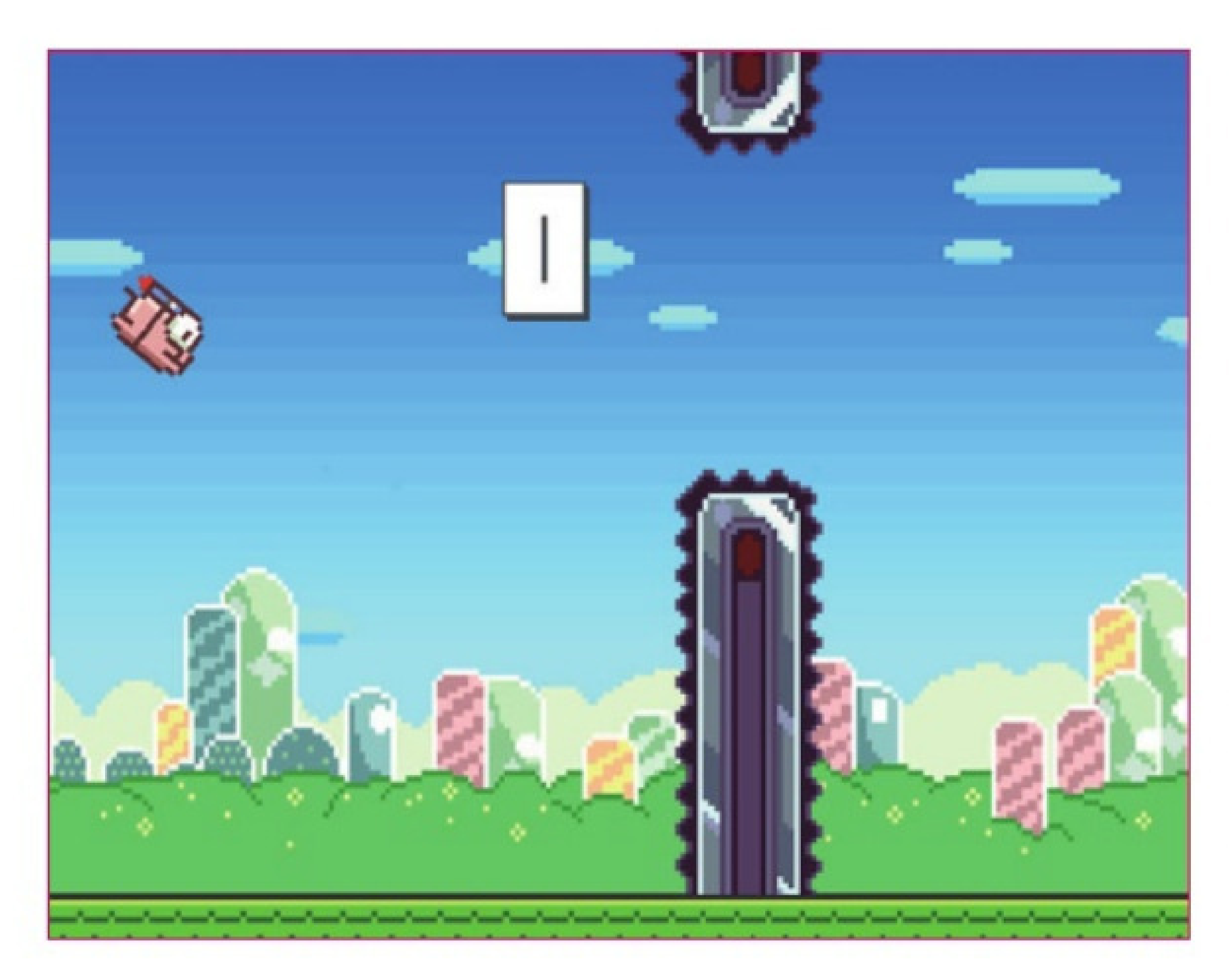
Flappy 3d
适用设备：通用版
软件大小：31.46MB
发行厂商：Blitshake LLC
免费
App Store下载



疯狂飞天猪：该游戏应该是我国同胞的作品，因为它还有一个中文名字叫《疯狂飞天猪》。我们推荐这款游戏的原因是该游戏的制作水准十分低下，每次点击，游戏主角上升的幅度极为有限，所以你不得不像手指痉挛一样点击屏幕，才有可能让那只猪状生物上升哪怕1毫米，如果你在地铁上玩这个游戏，一定会吸引身边人的眼光。

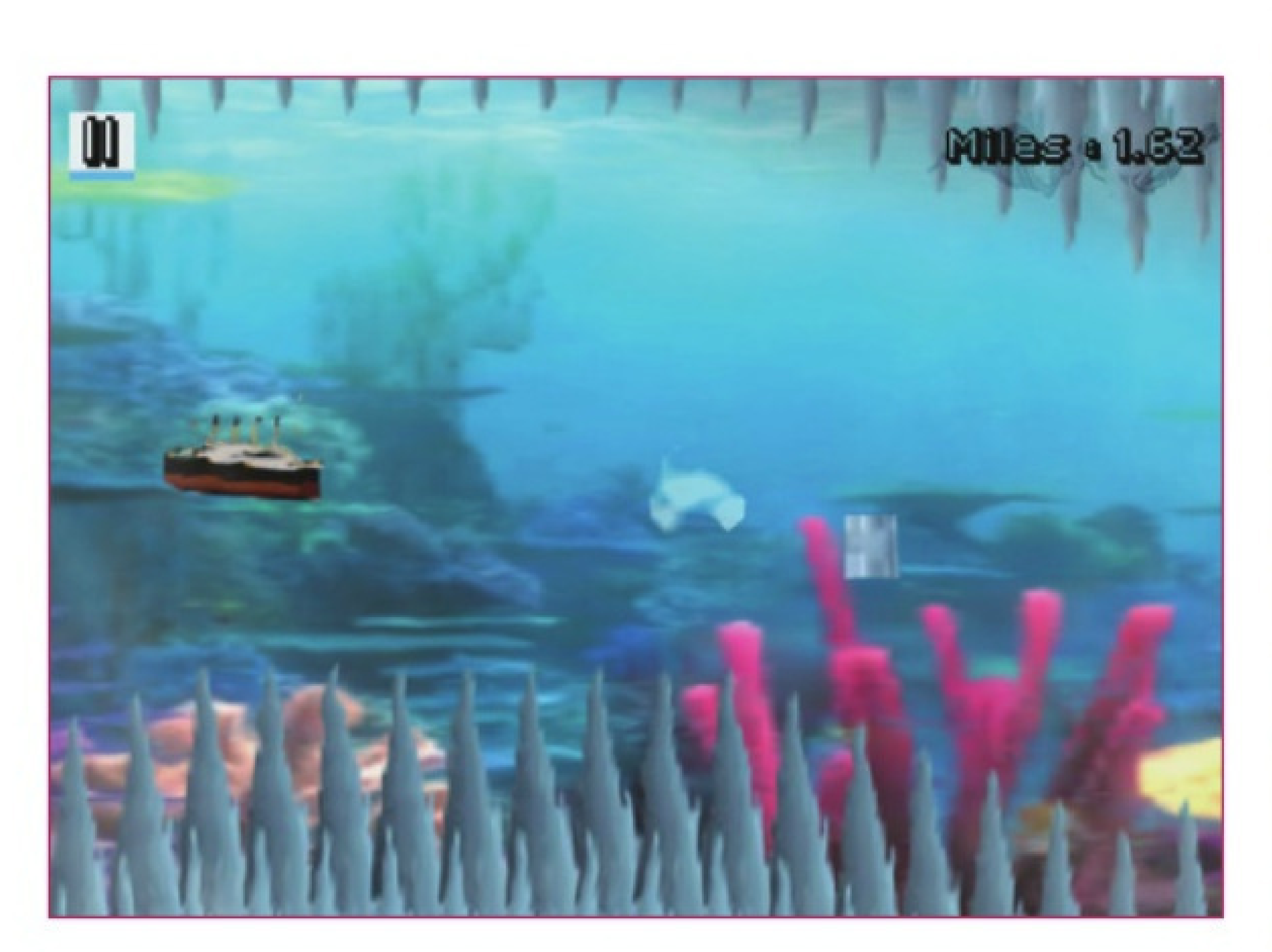
疯狂飞天猪——是男人就飞10000米，史上最难的飞行游戏
适用设备：通用版
软件大小：7.63MB
发行厂商：Logicball Network Tech LTD





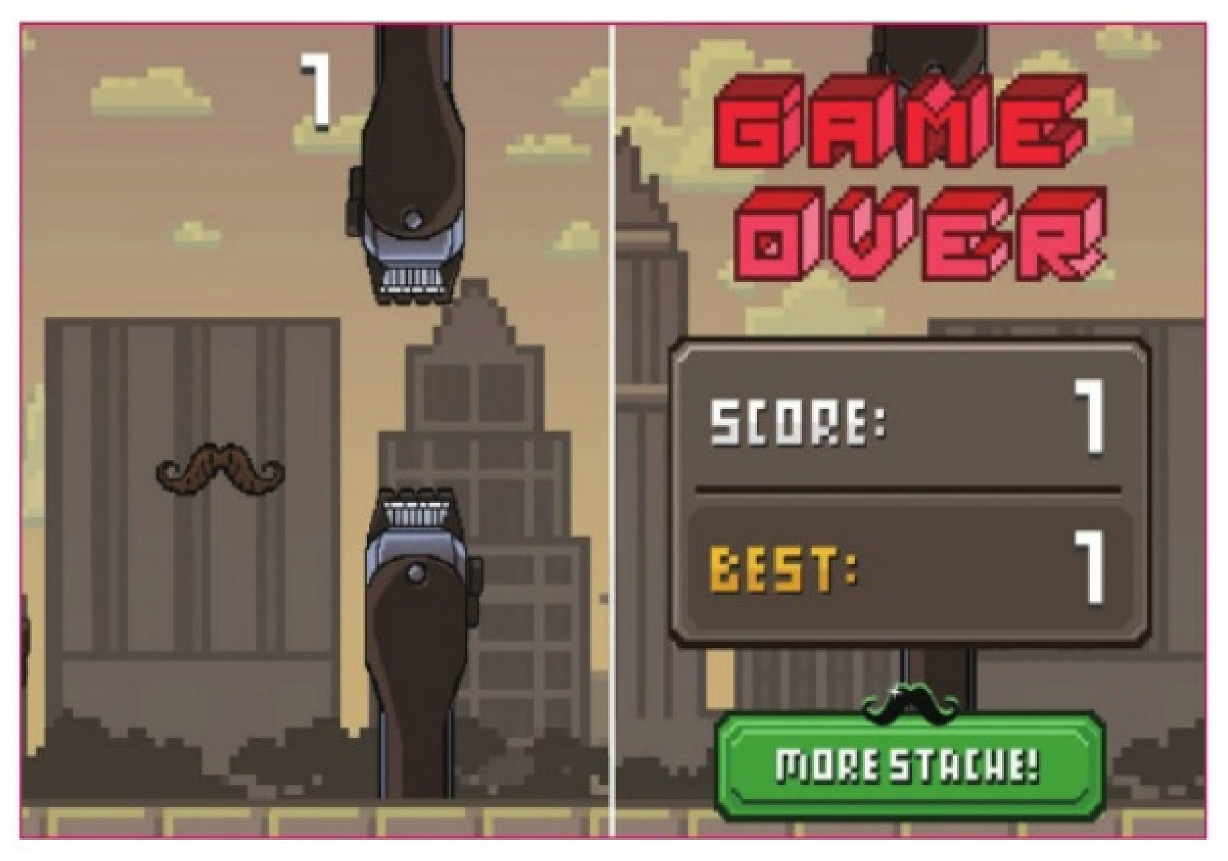
Flappy Titanic：该款作品以其奔放的想象力成为我们推荐的游戏之一，操作已经沉没的泰坦尼克号，在海底躲避高耸的尖峰，这种设定因为过于不合逻辑反而带给游戏者一种奇妙的感受。更何况这艘船撞到漂浮物上还会有爆炸效果！而且这款游戏甚至还是横屏操作的。

Flappy Titanic
适用设备：通用版
软件大小：15.91MB
发行厂商：Manan Panchal
免费

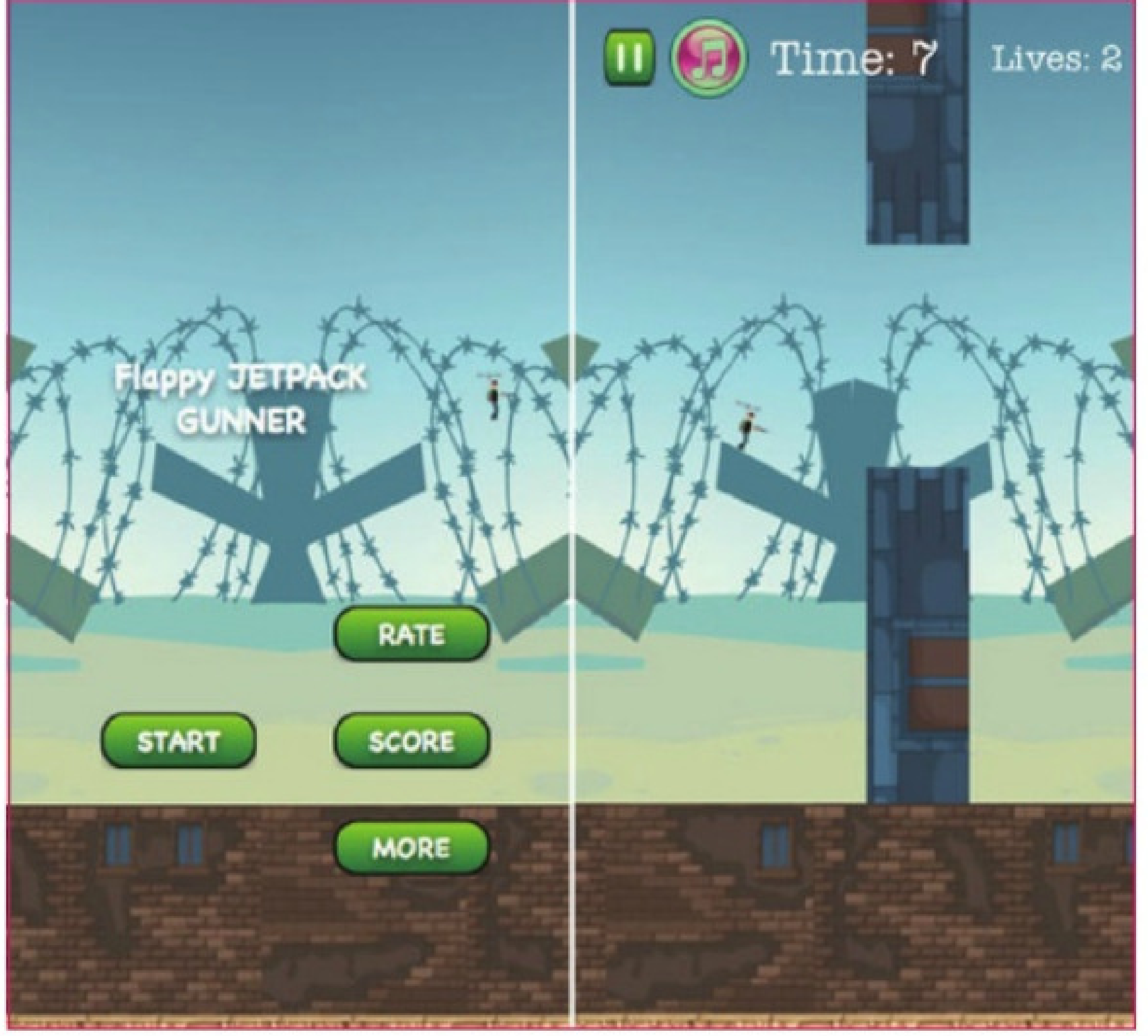
Flappy Stache ：一样是靠奔放的想象力取胜的作品，游戏的主角是，呃，一副胡子。如果你和朋友见面，正因为没有话题而感到尴尬，就可以拿出手机给它看这个作品。此外，作为有上进心的表现，这款游戏竟然使用了还不错的复古像素画风，也算是加分项之一。

Flappy Stache
适用设备：通用版
软件大小：33.28MB
发行厂商：Team Chaos LLC
免费

FlappyJet：作为集《FlappyBird》like游戏缺点之大成者，你可以在这款游戏中找到你所痛恨的一切元素，包括但不限于低劣的手感、粗糙的画面、莫名其妙的操作反馈，以及不停闪烁的屏幕。当然，它也不会缺少忽然跳出的全屏广告以及诱使你误触的下方广告栏。如果你是一个自虐到上了瘾的家伙，那么下这个游戏就够了，All in 1!

Flappy Jetpack Gunner
适用设备：通用版
软件大小：6.91MB
发行厂商：DEEDIL, LLC
免费
App Store下载



■ 结语

好吧，坦率的说，我们努力评测到大概180个游戏左右，之后就开始有点厌烦了。毕竟对着超过200个同类的游戏来一次马拉松式的密集评测实在是有点儿超乎正常人的喜好范畴。正如开篇所说，我们无权也不会对这种行为做出任何评价，我们甚至也懒得用这种现象来说明什么道理，比如说上一通粗制滥造的游戏及大量的跟风之作会对整个游戏市场造成什么影响云云。我们只是把这件事列出来，并看看之后会发生什么，如此而已。P

边玩乌克兰游戏，边赞乌克兰人民

■供稿 触乐网
执笔 生铁



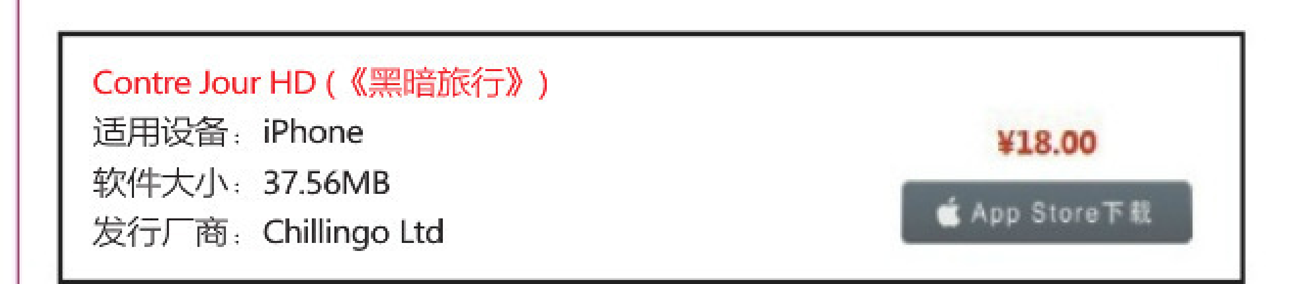
乌克兰自去年11月宣布暂停加入欧盟后，国内局势就开始一片动荡。3个多月来咱们这边厢放炮过春节吃饺子顺利完成地球上规模最大哺乳动物迁徙全都没耽误着，人家那边厢示威抗议不仅没消停，还上升到了流血冲突。真惨。

好，换个正能量一点的话题。

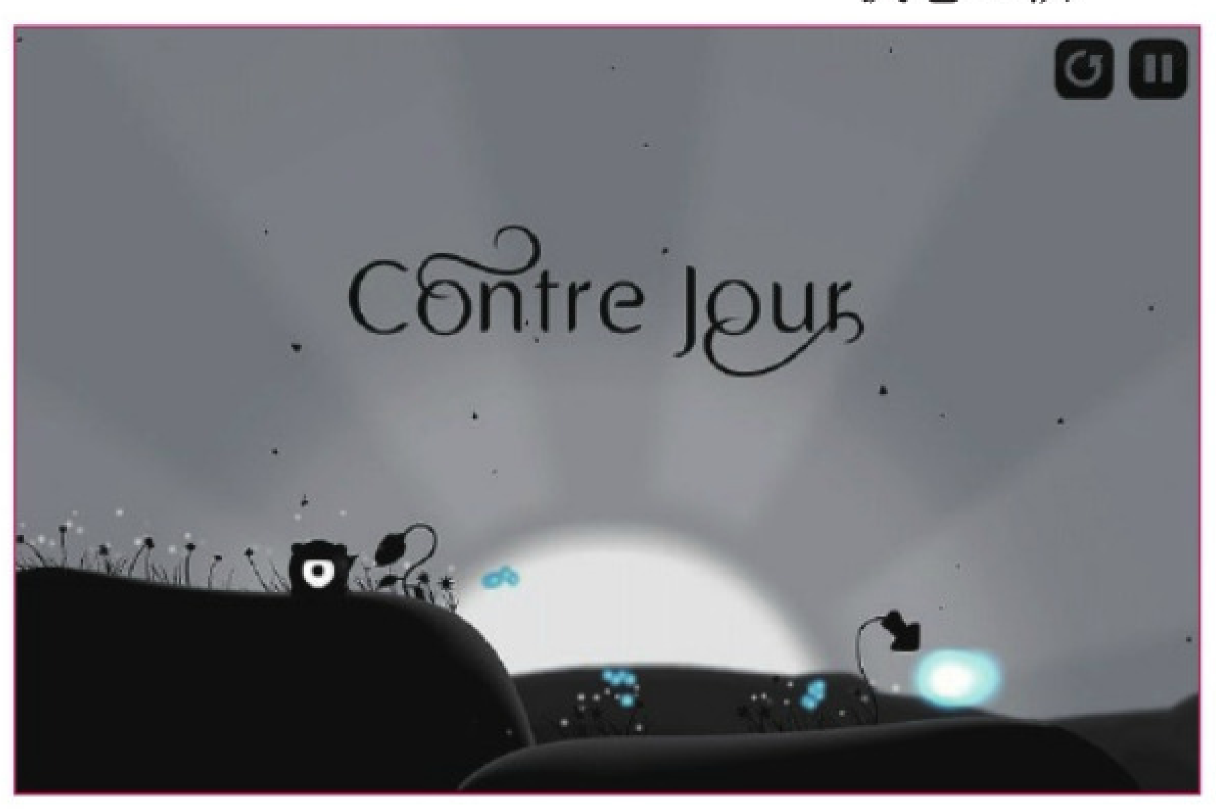
你知道东欧人总是能做一些点子非常棒、逼格高但总感觉制作人在产品最后的统筹规划环节时好像突然跑出去喝了个酩酊大醉似的游戏。像早年间的即时战略游戏《哥萨克：欧洲战争》（Cossacks I:European War），游戏最多可以出现在战场上的作战单位可以达到8000人——想一想《星际争霸》那可怜的200人上限！还比如说《潜行者：切尔诺贝利的阴影》（S.T.A.L.K.E.R.），不说气氛有多么棒，单说每把枪都有自己的弹道散布偏差（因枪支设计缺陷、枪体或膛线磨损等诸多原因造成的枪弹射出后的线路偏移）就足以让一个枪迷为之迷醉。但很遗憾这些作品都因为有这样那样的设计问题而没能成为它们所在领域的最好作品。

但谈这么多，也都已经是过去的事了，还是让我们检阅一下乌克兰的开发商或者制作组这两年都做了些什么手游。

■ 黑暗旅行（Contre Jour）

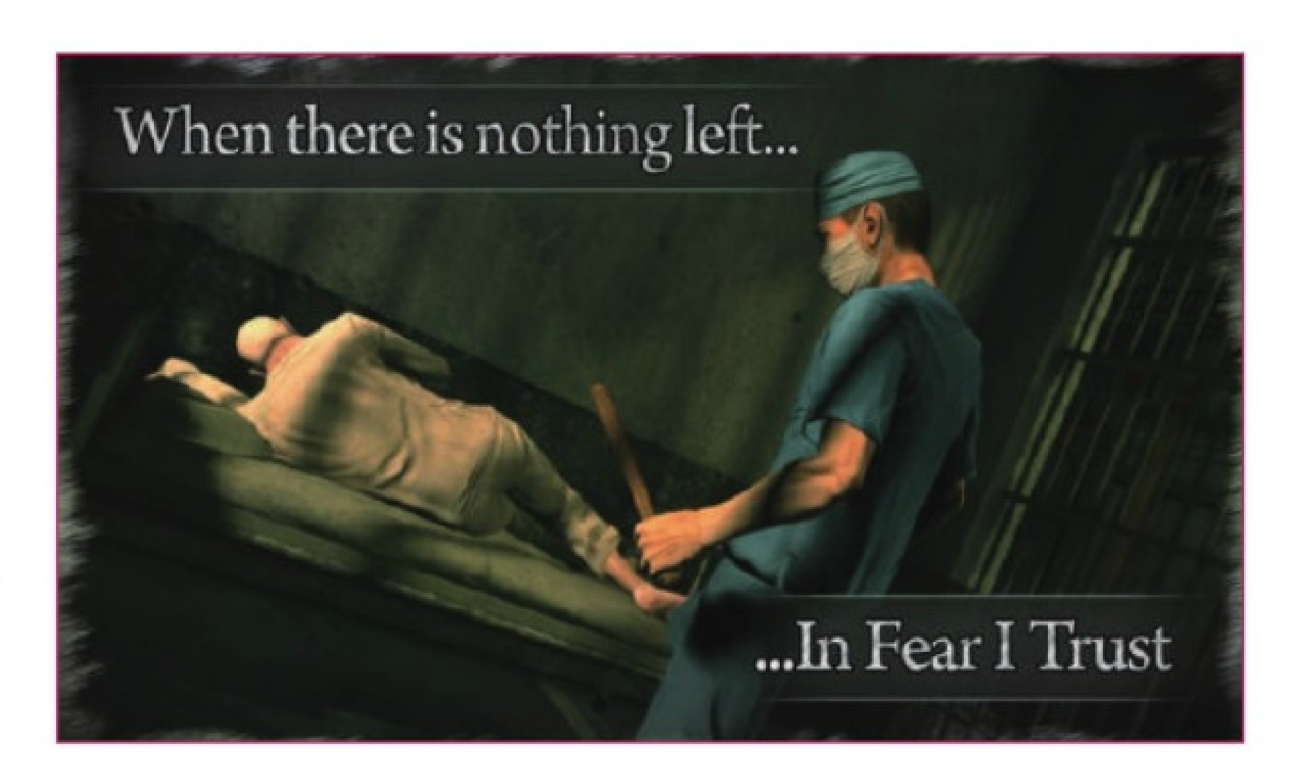

Contre Jour HD (《黑暗旅行》)
适用设备：iPhone
软件大小：37.56MB
发行厂商：Chillingo Ltd
¥18.00
App Store下载

提到乌克兰开发的游戏，最出名的当属2011年推出的《黑暗旅行》（Contre Jour）了。这款游戏由乌克兰的游戏制作团队Mokus制作完成，并以Chillingo的名义发行。这款游戏表现了一些被称为Petit的小家伙如何通过玩家用手指改变地形来完成任务。这些小怪物来源自艺术家米哈依·铁木申科的设计。这款游戏推出了多个移动平台版本，获得了包括E3和国际手机游戏大奖等多个顶尖奖项。



■ 相信恐惧（In Fear I Trust）

In Fear I Trust
适用设备：iPhone
软件大小：926.79MB
发行厂商：Chillingo Ltd
¥18.00
App Store下载



以麒麟狗作为发行方的，还有一款乌克兰人制作的游戏叫《相信恐惧》（In Fear I Trust）。游戏的开发团队是乌克兰的Black Wing Foundation。这款游戏被App Store定义为17周岁才可玩的惊悚恐怖游戏。游戏的类型并不新鲜，就是传统意义上的场景解谜和文字对话解谜类型的作品。这个游戏对于只玩过iPad游戏的轻度玩家来说，真的可能唬出屎来，但对于重度游戏玩家而言，有可能他们对画面质量的沮丧完全盖过了游戏带来的恐怖感。

■ 怪兽500（Monster 500）

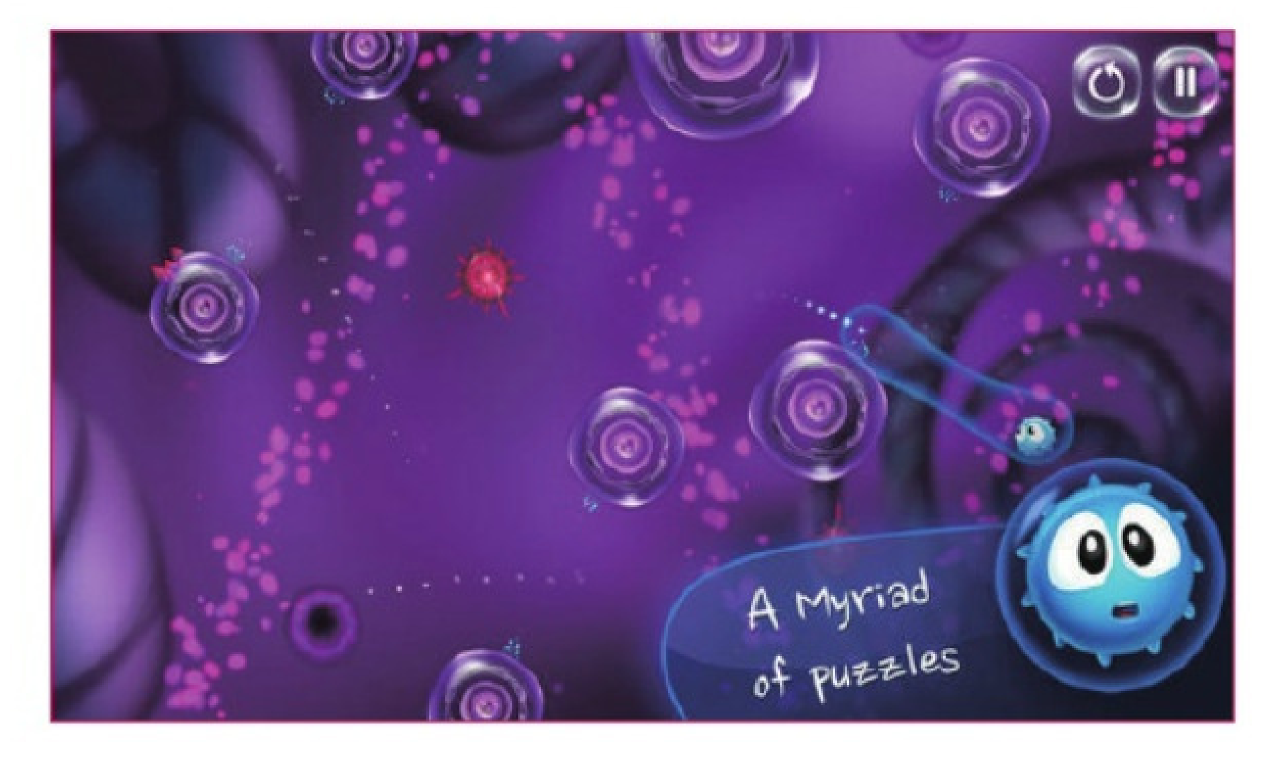
Monster 500
适用设备：iPhone
软件大小：339.77MB
发行厂商：CREATA (AUST) PTY LTD
免费
App Store下载



《怪兽500》（Monster 500）这款游戏也是乌克兰游戏制作团队Black Wing Foundation参与开发的！它由Turn Me Up Games公司发行、并与玩具销售连锁企业反斗城（Toy R´ Us）跨业合作的一款搞怪赛车游戏。游戏全是鬼怪界的名人（而且没有版权问题），比如吸血鬼、狼人、雪人、眼球怪等等……但没有马里奥。游戏采用了UNREAL 3 引擎开发，这听起来不错……玩起来也有点《马里奥赛车》或者《跑跑卡丁车》的感觉，场景设计也还可以。其实这一类游戏，几个朋友同乐的话，细节好与不好，都不重要了。

■ 细胞解谜冒险（Cyto´ s Puzzle Adventure）

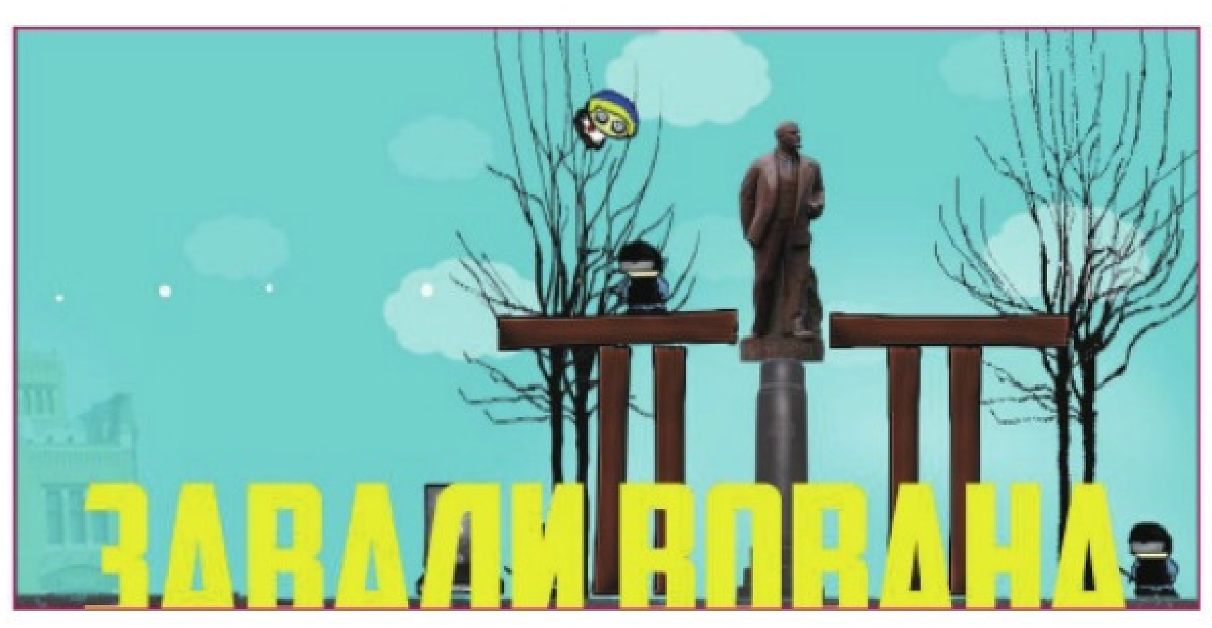
Cyto´ s Puzzle Adventure
适用设备：通用版
软件大小：36.8MB
发行厂商：Kerosene LLC
¥18.00
App Store下载



《细胞解谜冒险》是由位于乌克兰首都基辅的Room8工作室开发的一款由乱七八糟类似细胞的小东西作为主角的游戏，这些小东西借助周围环境进行冒险。某种程度而言，它很像前面介绍的《黑暗旅行》。它在去年12月在苹果商店里推出，需要付费下载。

■ 愤怒的乌克兰人（Angry Ukrainians）

好吧，其实，写了上面那么多游戏，都只是为了说这一款游戏而做的铺垫，这款只有安卓版本的“怒鸟Like”游戏叫《愤怒的乌克兰人》（Angry Ukrainians）！！这款游戏把游戏场景改成了具有乌克兰特征的地点，猪头都改成了军警和官员模样



的人——游戏的制作者看来政治倾向很明显。这款游戏在1月8日悄悄推出，但由于是以令人痛苦的热点事件为主题，所以迅速在网络上传播起来。



好了，时间不早了。让我们玩玩乌克兰游戏，同时也为乌克兰人民祈福吧——用既不伤害他们的天主教徒也不伤害他们的东正教徒、既不伤害他们的亲欧派也不伤害他们亲俄派、既不伤害他们军警也不伤害他们无辜民众感情的方式……来为他们祈福。

福无双至，货比三家。无论选择欧盟还是选择俄罗斯，都希望乌克兰人民能在和平的形势下做出选择。P


俄罗斯希望乌克兰是这样看待西方阵营的


但令俄罗斯倍感痛苦的是，乌克兰看欧盟的眼神却是这样的……

付费观光指南
我为什么要给《地下城守护者》iOS版打1分

■供稿/触乐网
执笔/张帆

唯一的一分献给55岁的英国演员Richard Ridings，他曾在《地下城守护者》系列中为Mentor配音，此次又回归献声Horned Reaper。他低沉浑厚的声音才是Mythic从牛蛙工作室遗产中继承到的唯一财富，也是这一部《地下城守护者》中唯一值得称道的内容。

在中学二年级的时候，我一直对周围的人隐瞒着自己的真实身份——不，我并不是魔法师、超能力者或是邪王真眼的支配者……相对于同龄人而言，这种身份实在是太常见了不是吗？

我是一个地下城守护者（Dungeon Keeper），过去一直是，现在仍然是，至于未来的职业规划，那要取决于这份职业的前景——就目前的情况来看，形势可能不太乐观。

为了让现实中的生活配得上我的真实身份，数年来我一直居住在地下……室中，那些狭长的通道与逼仄的房间会让我回想起自己指挥手下的小鬼们一格格开凿出地下城的温馨过程，酒足饭饱之后，我时常会漫步于地下室中，记下这些人防工程的结构，构思出理想的防守与经营流程，然后在自己的地下城中加以实践。

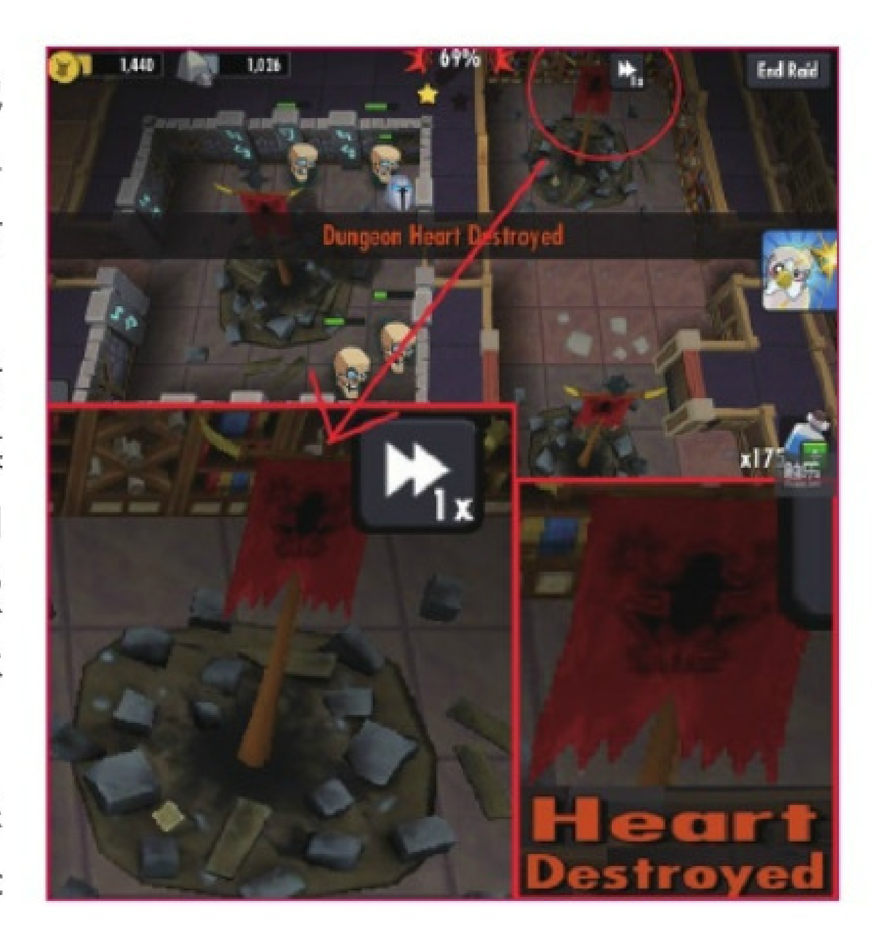
我承认，我并不为自己的身份感到自豪，毕竟《地下城守护者》这款游戏已被抛弃了长达13年之久，原本已被纳入开发日程的系列续作于2000年遭到冻结，缔造者牛蛙工作室更是被买主EA玩弄得尸骨无存。直到去年8月，EA旗下的Mythic才突然宣布继承了这份遗产：下一款《地下城守护者》将为移动平台量身打造。

这一喜讯令我嗅到了久违的“未来”的味道，尽管负责复活这一品牌的开发商对于怀旧爱好者并不友好——早在去年10月，游戏的高级制作人Jeff Skalski就曾在接受媒体采访时表示：“如果你想玩的是《地下城守护者》或《地下城守护者2》，请出门左转GOG去下载。我并不打算重现那些游戏，这不是《地下城守护者3》。不是一款为移动平台打造的PC游戏。我们只想为移动平台量身定制一套《地下城守护者》的体验，因此有些内容是我们不得不做出改变的。”

这是无可厚非的决策：我们面对的毕竟是2014年，唯有顺应时代趋势才能最大限度地降低风险和挖掘市场。站在时代的十字路口上，我毫不犹豫地选择了追随Mythic的脚步——只要他们能给我一个新的地下城，我很乐意继续做一个守护者。

当我意识到他们前进的步伐并没有把我带到地下城中的时候，一切都已经晚了：我一路跟踪Mythic的取经之旅，结果发现他们的终点站并不是牛蛙工作室的故乡：英国吉尔福德，而是芬兰的赫尔辛基——Super cell的原爆点。很显然，他们从一开始就没打算去做一款《地下城守护者》，Mythic的任务是做出一款属于EA的《部落冲突》。

《部落冲突》中的厮杀大多发生在阳光明媚的大草原上，于是《地下城守护







者》在这方面自然不能落后：他们为原作中弥漫着迷雾的阴暗地穴加装了不留死角的摄影灯，让这里的每个角落都永远亮如白昼；原作中不同生物的喜恶、欲求、情绪等属性在新作中荡然无存，守护者再也无需顾虑发薪或喂食的必要，只要付得起征兵的费用，这些生物就会甘心为任何人卖命。

在打通四座矿井，安排手下的小鬼去做挖掘耗时长达4小时的苦工之后，一阵无聊感迫使我暂时离开了这座地下城——这里已经没有任何能够与我互动的东西了。但当我再度回到这里时，意想不到的事情发生了：我的地下城遭到了袭击，而侵略的一方当然不是英雄。

如今的地下城变成这个样子，是因为《部落冲突》就是如此，而如今的地下城守护者们完全不需要任何理由就会对邻人亮出屠刀，也是因为《部落冲突》就是如此：移动游戏领域充斥着一夜暴富的神话与事后诸葛亮的成功学，立志分一杯羹的游戏开发者往往拥有一致的信仰：成功是可以被公式化的，而复制公式就意味着复制成功。

除非把调整建筑的位置也算作是模拟经营，或把派遣喽啰的位置和先后顺序称为即时战略，新的《地下城守护者》已经为套用《部落冲突》的公式而完全摒弃了该系列传统的核心：这里只剩下的只有塔防。

虽然游戏的名字是“守护者”，但是整个系统都在倒向侵略的一方：防守方的各种塔楼（包括解锁特殊兵种的房间与炮台）几乎不堪一击，遭到入侵后只需数秒就会在利刃与铁锤下化为灰烬，精心布置的诱导进攻路线则会因炸墙魔法的存在而被彻底颠覆：因为只有离线玩家会遭到入侵，对于进攻方而言，自己的对手永远是AI。新手只需稍微熟悉兵种特性并把握魔法的使用时机，就能够完全掌握战场的主动权。

在这样的背景下，游戏前期的战场是完全没有情理可言的，局面几乎永远是进攻方长驱直入，从突破口如同泄洪一般直捣核心，毫无悬念地取得胜利，十几分钟组建的一支部队即可轻松摧毁数耗费十小时建设的地下城（以上结论基于笔者三天内经历的数十场攻防战）。

地下城的守护者们可以选择通过两条捷径远离这种挫败感：一是怒删游戏永不回头，二是加快发展节奏，尽早迈入游戏后期。只要玩家仍然深陷游戏前期的泥沼，就永远无法通过频繁入侵来赚回失去的奖杯：每一个被自己入侵过的玩家都能够直接通过战报中的“报复”按钮便利地做出反击，侵略的次数与被侵略的次数只会同步增长——“前期”对于守方意味着没有足够的资源造出数量充足的防御设施或无法被法术炸开的墙壁；而对于攻方来说，即便是新手，只靠量产最低级的骷髅兵也能够轻易撕开绝大多数防线。

在市面上数十款《部落冲突》的山寨货中，《地下城守护者》堪称是其中原创度最高的一款，至少它真的摆脱了一模一样的基地建设模式，遗憾的是这种矜持仅限于外表，其内在仍然是一致的。

漫长的前期不只是在考验玩家的好胜心与进取心，还在同时煎熬着玩家的耐心：从资源的积累、隧道的挖掘到建筑的升级，玩家的等待时间会迅速地从数秒提升至数分钟、数十分钟，然后飙升至数小时。我无法理解Mythic是基于何种思路设置了跨度如此惊人的等待时间：以隧道挖掘为例，地下城中存在三种岩石块，单块挖掘所需要的时长分别是3秒、4小时和24小时——仿佛有10个用于过渡的档次被直接忽略了一样。

这种程度的超展开还普遍存在于建筑升级所需要的资源方面：地下城之心由4级升至5级所需要的资源数量是10万，但玩家需要先花费6万将资源存储空间扩容至10万以上，与此同时，玩家在当前等级最高的资源产量是每小时1600，超过三小时不做手动收集的部分还会浪费掉——就算玩家厌倦了在侵略与报复的仇恨螺旋中挣扎，打算韬光养晦安心种田，在不花费也不浪费任何资源的情况下，也需要等待整整100个小时才能完成这次升级。

在这一百个小时之内，玩家所能做的只有每三个小时上线点击四个矿井收集资源——这就是《地下城守护者》和平时期的完美游戏体验。从24小时的挖掘到100小时的资源收集，这种挑战玩家忍耐极限的设计即是在强调所谓的“付费门槛”（pay wall）：它的存在并没有让玩家别无选择，只是将玩家的选择余地局限到了三项：付费，受苦，或者滚。

《地下城守护者》将这一门槛发扬光大，最终建成了一座螺旋上升的楼梯：玩

家等待的时间越长，得到的回报就是比之前更长的等待时间，或早或晚，每个人都能从中找到自己的极限，这时，游戏开始时的教程就会充分发挥作用了：宝石可用于消除游戏中的一切等待时间，亦能够兑换一切稀缺资源，只要付费玩家愿意，即可在一夜之间完成免费玩家数周、数月的积累，当免费玩家还站在起跑线上竞争之时，自己直接通过跑道起飞，由数万英尺的高空俯瞰地面上渺小如虫豸的争斗。

Mythic在远赴北欧向Supercell取经的同时，显然还顺便自学了源自遥远的东方国度的智慧，在《地下城守护者》中，他们同时复制了两套成功公式，并且把这些公式用加法粗暴地连接在了一起：在基于《部落冲突》轮廓设计的付费门槛之外，《地下城守护者》还集成了一套在我国免费游戏市场中相当常见的模式——付费玩家有权享尽优势。只要肯花宝石，新时期的地下城守护者们就能够拥有高达10%的全套属性加成，而真正令平衡性荡然无存的是另一项与之配套的增益效果：在进攻中显示出敌人布置的所有陷阱。想象一下在打牌时能看到对手的全部手牌会让自己拥有何种程度的优势，这就是Mythic为玩家们奉上的一份大礼。最后，陷阱的存在意义就仅限于为那些不肯付费购买这一增益效果的玩家带来“惊喜”。没错：它变成了游戏付费门槛的最高一阶。

毫无疑问，比起《部落冲突》，一定会有一部分玩家更喜欢《地下城守护者》，而原因仅仅是：在《地下城守护者》中花钱能买到的东西更爽——这里能买到不存在冷却间隔的护盾，只要肯花钱，玩家可以一辈子都不遭到任何人的攻击；这里能买到提供全方位碾压可能性的优势，玩家可以化身为EA，让那些不舍得消费的吝啬玩家吃尽苦头。

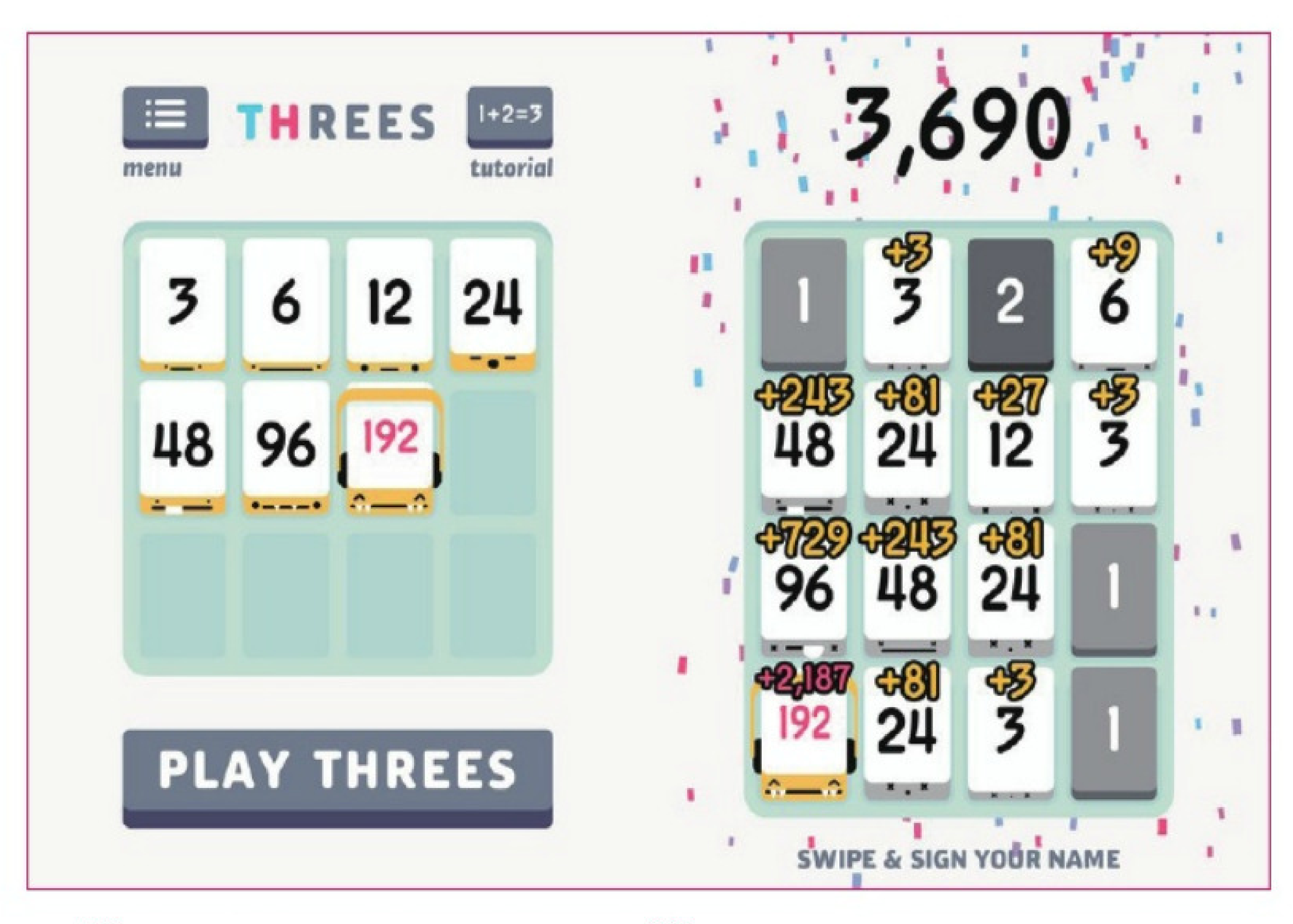
电子游戏说到底不过是娱乐服务项目，玩家通过付费以增强游戏娱乐性的行为终究是无可厚非的，Mythic敏锐地探知了这个时代汹涌暗流的趋势，义无反顾地冲到了浪尖之上，在明知道自己会因此遭到何种批判的情况下，仍然坚忍不拔地完成了《地下城守护者》这部收费理念领先欧美移动游戏市场整整一个时代的巨制。

我打算写一份《主题医院》移动游戏版的策划案投给Mythic以表忠心：游戏只有一个内容——扮演主题医院院长的玩家付费让自己的病人死到其他玩家医院的走廊上，一旦自己医院的走廊被病人的尸体堆满，玩家就会失去游戏资格，除了抢在病人死前付费将其遣送回原医院之外，玩家别无选择。

相信我，这部《主题医院》将成为22世纪之前《地下城守护者》唯一的精神姊妹作。P





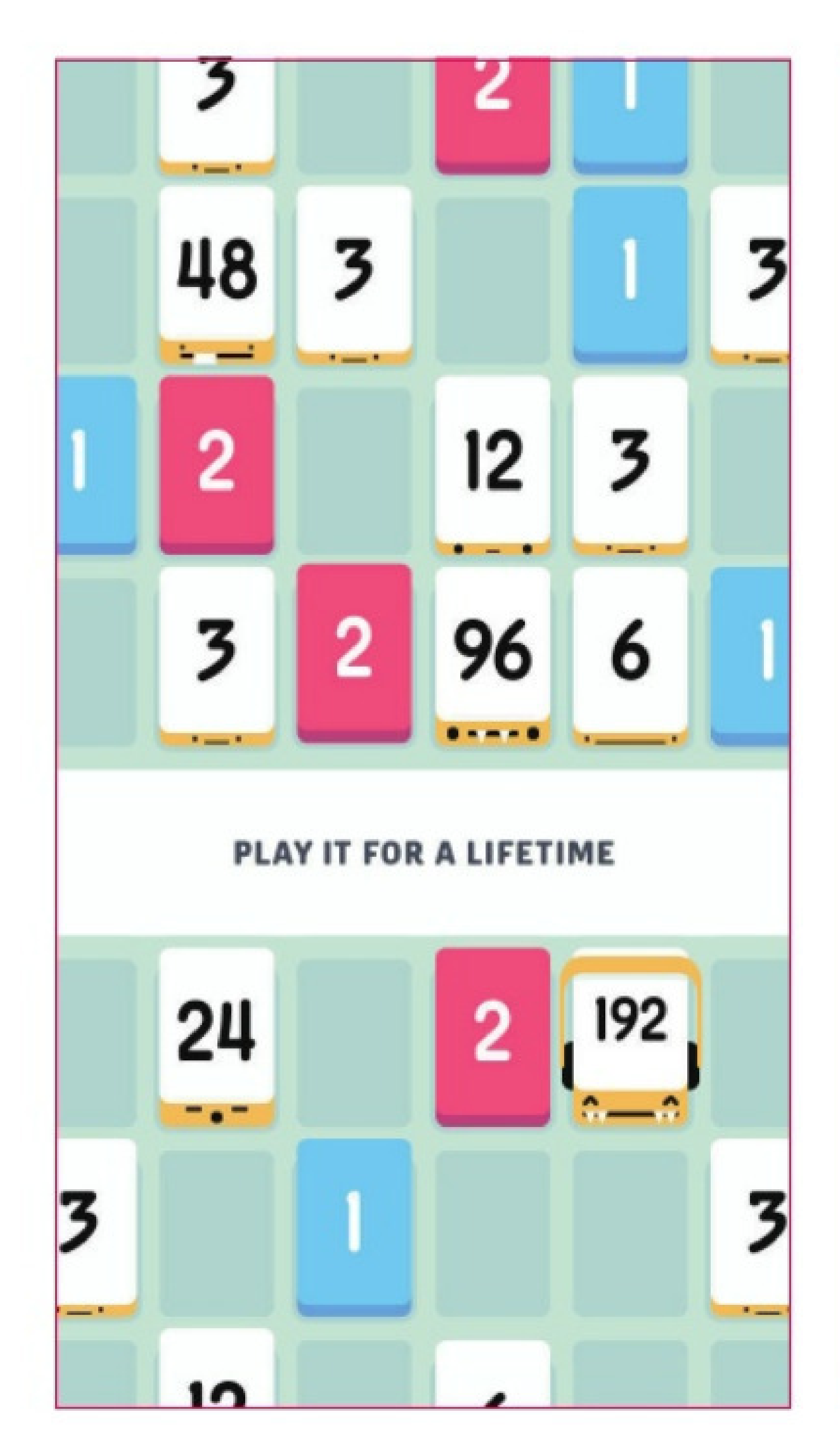


《Threes!》数学原来可以这样萌!

■供稿 触乐网
执笔 芙兰

枯燥的数学运算与消除类游戏的完美结合，利用最基本的“1”和“2”将萌萌的数字不断合并相加创造出更大的数值。在所有方格被占满无法动弹之前，你能将普通的“3”倍增到多少呢?

1966年，陈景润成功证明了“1+2”；2014年，独立开发团队Sirvo LLC的益智手游《Threes!》在App Store上架。感谢陈老师让这款游戏有了最原始、最有力的科学依据，也伴我度过了春节长假最后一天的美好时光。





《Threes!》是一款极为简单的消除类数学游戏，它的特别之处在于使用了小学数学中几个以“3”为基础的加法运算，所以完全不必担心有计算上的困难。游戏玩法是在4×4的棋盘中，玩家利用4面“墙壁”将数字“推”（上下左右滑动屏幕）在一起进行一系列加法运算。需要时刻牢记的是：“1”和“2”是最基本的元素，只有这两个数字才能合并得到“3”。除此之外其他数字只能进行诸如“3+3”“6+6”“12+12”等相同数字叠加的操作，数字越大最终得分越高。不过在你追求合并快感的同时，还要留意剩余空格数量以及下一步是否会成为死棋，这也是该游戏的难点所在。

如果这款游戏的介绍到此为止并且不看截图的话，恐怕你的脑海中呈现的是一幅文曲星内置游戏的画面。《Threes!》的开发者当然没有采取我国教学软件的设计思路，而是把这款游戏加入很多萌萌的元素。例如每个数字底部都有独一无二的表情以及配音，当你静止思考或者错误移动时，它们会自言自语怒刷存在感；当两个相同数字被移动到一起时，它们也会相互打招呼期待你的合并。萌萌的表情、可爱的配音以及糖果系的画风让这款枯燥的数字游戏赋予了许多灵性，如果我是小学校长的话，一定会把它作为数学科目的期末内容。如果能达到3000以上，那可以说算是很棒的成绩了，孺子可教也!

无论你是理科生还是文科生，《Threes!》都是一款“上手易，精通难”的游戏。你可以在1分钟之内掌握要领上手开玩，也会花上半天的功夫踌躇于下一步如何移动。《Threes!》的内涵在于“1”与“2”结合的艺术，在于统筹规划合并大数后的喜悦，在于数学独有的浪漫气质以及几千年来让人着迷的神秘魅力。

附：各数字得分

3=3^1=3分

6=3^2=9分

12=3^3=27分

24=3^4=81分

48=3^5=243分

96=3^6=729分

192=3^7=2,187分

384=3^8=6,561分

768=3^9=19,683分

1536=3^10=59,049分



《便便跳水大赛》预备，开始，跳！

■供稿 触乐网
执笔 芙兰

一坨金黄色的便便即将跳入马桶内部，它要躲避各种障碍和怪物，同时收集金币和彩虹便便并最终获得评委打分。可爱的画面、催便的音乐以及轻松愉快的玩法，绝对是打发无聊时光的绝好游戏。

今天早上在家上厕所的时候，便秘的老毛病又犯了。秉承着“有困难找App Store”的原则，我下载了一款看似很通便的游戏《便便跳水大赛》（Doo Doo Diving）。游戏的玩法很简单，玩家控制一坨金黄色的便便进入马桶内部，躲避各种障碍和怪物，同时收集金币和彩虹便便，最终以漂亮的入水姿势获得5位评（便）委（便）的打分。看上去就是那么痛快，多年的不治之症又有了再次治疗的希望！

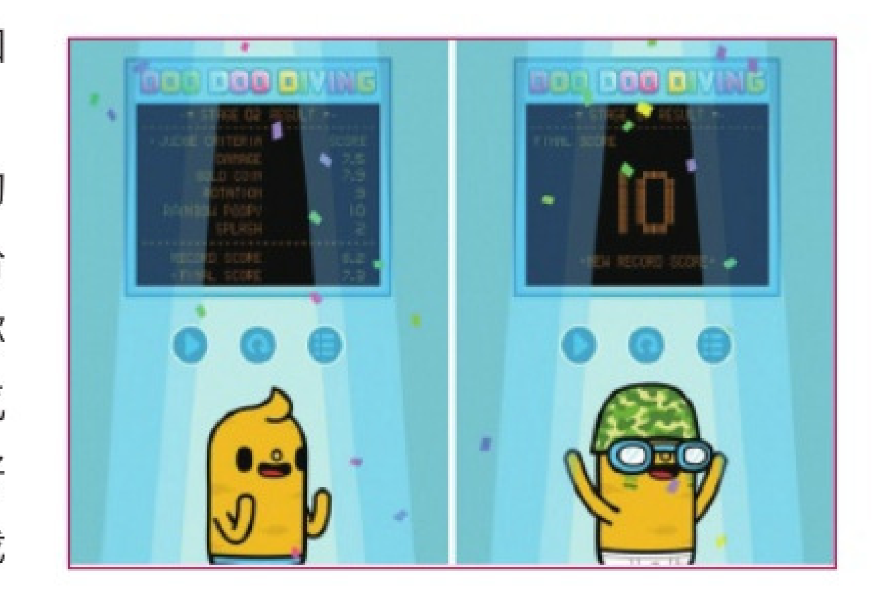
进入游戏后第5秒。这开场的BGM怎么那么奇怪，就像一个小人藏在你的iPad里不断地噗噗放屁，但是又久久拉不出来便便的感觉。便秘的情况似乎比我还要严重呢……循环洗脑几十秒之后，一股浓郁的屎尿气息慢慢地充满了整个房间，让我顿时有了些许“释放”出来的欲望，也许以毒攻毒就是这款游戏的宗旨，开始游戏再说吧。

进入游戏后第1分钟。屏幕上这坨黄色便便看来就是主角没错了，一开始还以为这位来自纽西兰的死程序员真的会把游戏画面做成屎一样，但是这第一感觉让我莫名地感觉还不错。而且为了让便便拥有更加可爱的造型，你可以为它更换头部、腰部以及下体穿戴，每完成一个关卡就可以获得迷彩帽、粉红假发、天使之翼、婴儿尿裤之类的物品，不同组合也会影响便便“Awareness”（意识）“Handling”（控制）和“Speed”（速度）3种属性值……管不了那么多了，我已经迫不及待地准备治疗了！

进入游戏后第2分钟。随着便便“Let′s Doooooo It!”的一声怒吼，噗噗放屁的BGM云消雾散，此时此刻你已经站在了马桶边缘准备起跳，那感觉犹如男子10米跳台比赛，整个游戏顿时严肃了起来，能否改写历史填补奥运会金牌空白为国争光就看你了！预备，起跳，“噗”！一股不明气体从后方喷射而出，而你已经腾空随着上升气流进入了马桶内部，眼前则是扑面而来的金币和彩虹便便，触摸屏幕左右滑动控制好下落路线，尽力将所有物品收入囊中，最后一头扎入水中完成了精彩的一跳！今天裁判的打分非常公正，“伤害7.5分”（撞到了马桶壁上）“金币7.9分”（没有全部拿到）“旋转9分”（一路滚到了底）“彩虹便便10分”（全部吃掉）“水花2分”（侧身入水），总分7.3，看来还需要勤加练习啊。

我真的很佩服这位开发者的想象和创造力，当初他一定是蹲在老式厕所里想出的游戏点子（事实上的确如此），当抽水马桶开闸放水的一刹那，奥运会跳水比赛的场景浮现在了他的脑中，一款有趣的游戏就这样诞生了，而普通人总是专注于如何避免便便溅起的水花打在屁股上之类的事情，人和人的差距怎么那么大呢！

除了翻微博或者看杂志，如今上厕所又有了新的伴侣，《便便跳水大赛》或许可以成为你每天通便的必备之物，可爱的画面、催便的音乐以及轻松愉快的玩法，绝对是打发无聊时光的绝好游戏。不过对于便秘患者来说……还是赶紧去找个老中医吧。P





《火箭机器人》小小大萝卜

■供稿 触乐网
执笔 TRON

如果要用一句话来形容《火箭机器人》（Rocket Robo），那就是一部“用PS3/PSV名作《小小大星球》编辑器重制的雅达利经典《月球着陆器》（Lunar Lander）”。不过和以“利用助推火箭抗拒重力”为主题的横板平台解谜相比，本作给人最深的印象还是它的美术风格——亮丽的色彩、工业化风格和生动的角色形象，很有皮克斯的味道。Bad Kraken工作室能够把Unity通用引擎发挥到这样的视觉水准，着实让人吃惊。

游戏有一个很傻很天真而且带着几分浪漫色彩的故事背景：在遥远的未来，孤独生活的思想家制造出了一台小机器人——也就是我们的主角来相依为命，他们每天最快乐的事情就是对着天窗看星星。然而有一天，璀璨的星尘突然全部消失了，只留下了漆黑的苍穹，这让思想家伤心不已。为了能够报答赋予自己生命的主人，小机器人自告奋勇进入层层迷宫之中，帮助主人找回失落的星星。临行之前，主人裁剪彩纸，为即将在寒冷的外太空孤单冒险的小“萝卜”制作了一条绿色围巾，目送这个小伙伴踏上未知的旅程……

游戏的基本规则用一句话就能概括：控制我们的“火箭萝卜”到达场景上的各个平台，尽可能多地吃掉金、银两色的五角星，然后到达终点，进入下一个关卡。与传统“奔奔跳跳吃豆豆”主题的平台动作游戏不同的是，这款游戏并不强调跳跃的难度与精度，因为“萝卜”本身的飞升高度和时间是没有任何限制的，再高、再远的平台，也可以轻松到达。尽管场景中也有注入刀阵、电锯、岩浆这样一碰即死的区域，但均没有同类型代表作品那样变态。

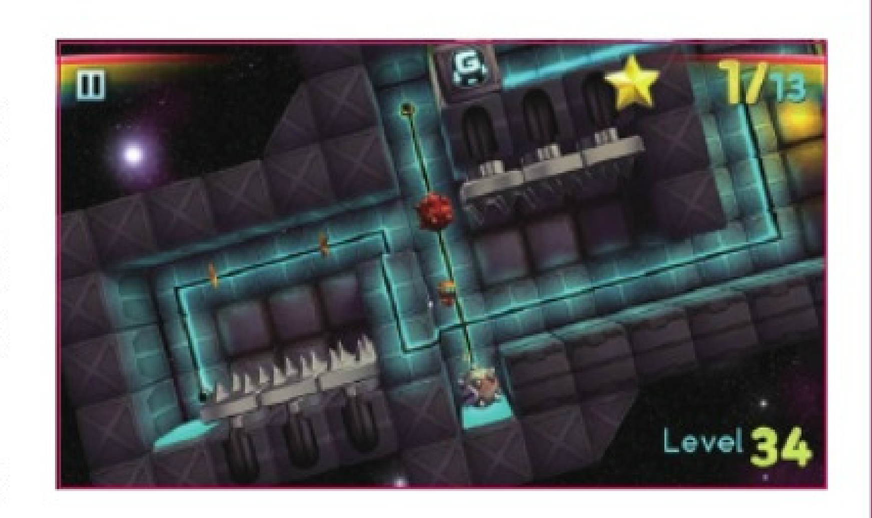
对于我们的萝卜主角而言，解谜的要求要明显高过动作，因为场景本身并不存在严格意义上（需要连续的跑、跳动作才能越过）的障碍物，各个保存有奖励星的空间是相对独立的，使用传统动作元素是根本无从到达这里的，玩家需要通过对升力、重力、惯性、能量、浮力，甚至是量子迁移等等物理概念的运用，来克服空间的制约完成任务。

游戏的操作异常简单：按住屏幕就可以让助推火箭工作，两侧倾斜屏幕用于调整“萝卜”的仰角与倾角，配合按下和松开火箭开关的操作，就能控制“萝卜”在空间中进行各种曲线和相对直线的飞行。作为一款2.5D概念的游戏，本作也拥有场景纵深转换的功能，只需要左右/右左方向横向滑动，即可让“萝卜”在两个不同的景深中切换位置，从而绕过眼前的障碍物——《纸片马里奥》的玩家是不是会对这种设计很眼熟？从组成谜题的元素来看，设计师的确也从《超级马里奥：银河》中汲取了不少灵感。

与此前推出的卷轴忍者游戏《暗影之刃》相比，“火箭萝卜”的过关评价与游戏时间无关，也不像公益游戏《噩梦——疟疾》那样将主角的搜集品作为解锁下一关的必要条件。即便你操作失手，这个萌态十足的小家伙也很难惨死——在第一章中，对其构成实际威胁的仅仅只有按照固定线路在单一平台上爬行的“屎壳郎”和延时引爆的炸弹，而后者恰恰也是“杀虫”的重要武器。大多数关卡场景的出口位置根本就不需要玩家在兜一个大圈子之后才能到达，有时终点就在距离起点不远的地方，让玩家甚至惧怕因为误操作而直接被传送到下一关之中了。

可以说，这是一部休闲味道十分浓郁的游戏，制作组刻意地给玩家减压，让你以放松的心情来玩赏这部清新亮丽的小品，虽然它也用到了传送门、角色放大缩小、重力转换等等概念，但并没有像解谜经典Portal那样始终给玩家以压迫感。它在关卡设计上的“平庸”，恰恰正是自己最大的优势。

当然，对于重度玩家而言，这种对过关条件几乎毫无限制，对他们最看重的任务评价进行模糊化处理的游戏，既无法唤醒自己的完美主义倾向，也让关卡丧失了重复可玩度。即便对于休闲玩家而言，在退出之后也绝不会像《弹珠闯关》（I Am Level）那样时不时勾起自己再次挑战的欲望。P





《铭文探索》做一名消除魔法师

■供稿 触乐网
执笔 TRON

《铭文探索》（Glyph Quest）乍看上去是三消游戏庞大阵营的又一个新成员。iOS市场每天都有好几个类似的“新”作品上架，除了清新可人的手绘画风和魔幻题材以外，似乎并没有什么特别之处。刚刚上手，你甚至会觉得它的难度比《糖果粉碎传奇》这样的休闲三消游戏要低很多：游戏根本不需要玩家拿出找茬的钛金眼，在由密密麻麻的烂番薯、臭鸟蛋、各种颜色的破石头组成的画板上找呀找，所谓的三消”，实际上是两消，只要找到两个相邻的代表同一种元素的铭文（Glyph），手指一划就成了。

很快你就会发现，双消的目的不是让格子越消越少，而是通过两种相同元素在组合后产生魔法，供屏幕左下方的正太（巫师）或是萝莉（女巫）用来攻击对面出现的怪物。此时玩家们应该意识到了《铭文探索》的真实属性，其实是一款用消除的游戏方式驱动的回合制游戏。不过直到此时，你还很难感受到生存压力的存在。每次战斗的敌人像走马灯那样一个接着一个登场，但它们的攻击力只能给主角弹弹灰，胡乱连几个图标就能让它们明白什么叫做“螳臂当车”。好在开发商并没有将主菜留到10个免费关卡之后才上，在进入第四关之后，强力敌人开始陆续登场，到第七关之后，光靠血瓶已经无法保证“魔力童男童女”们能够在玩家不动脑子的前提下生存下来。那些跳过教学关的懒虫们，必须开始重新学习铭文世界的法则。

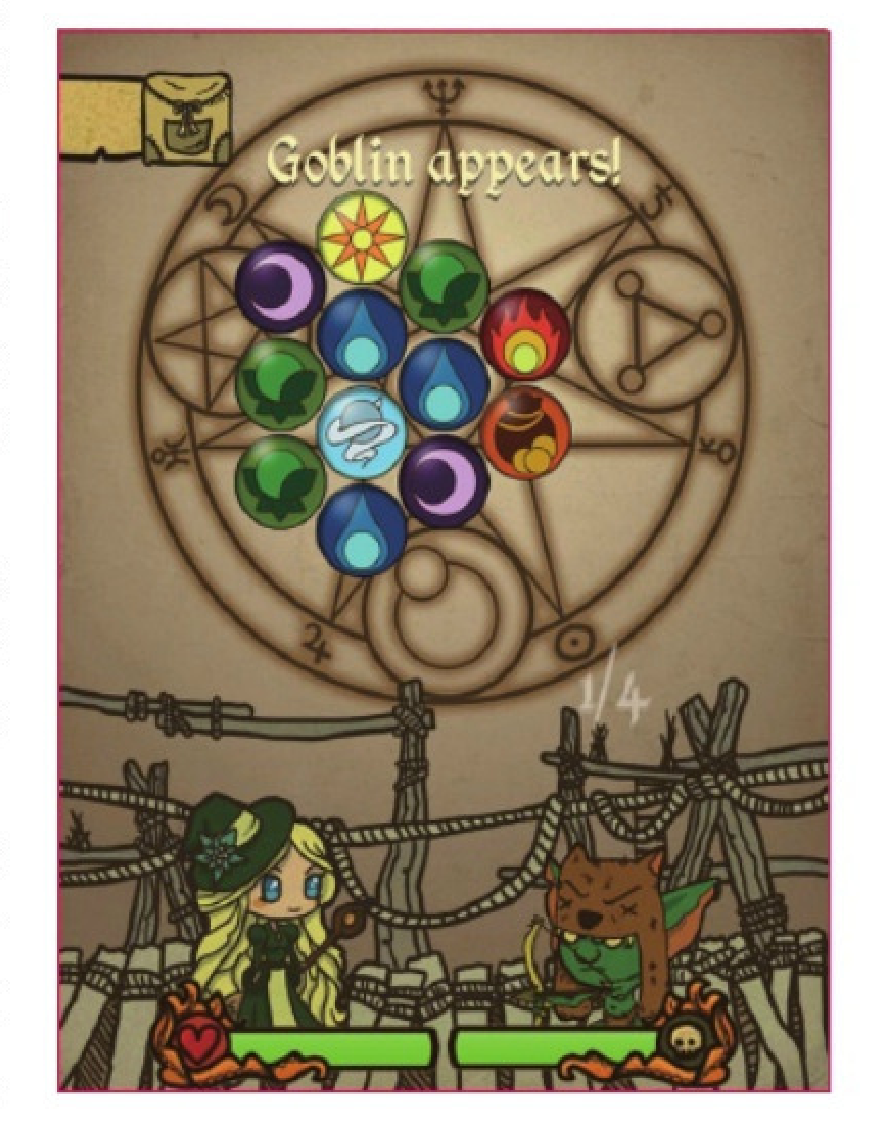
初始状态下的铭文所代表的是水、火、土、雷、风和黑暗这6种基本元素，正如前文所说，只有两种相同的素组合到一起，才能产生魔法，魔法的伤害输出也是根据元素与怪物之间的属性是否相克来决定的，不存在“三消玩家所习惯的“连得越多奖励越大”这样的规则。比如用土系魔法来打地精，这肯定是对方最愿意看到的事情了，而连线错误的结果就是丧失一轮的行动权（同时还要挨揍）。

需要特别指出的是，当两个元素球被消掉之后，位于上层或者周围的铭文并不会填补所空缺的位置，而是在原先的两个格子中再随机再生成两种元素，因此玩家们既不能对接下来的形势做出预判，也不能对战局做出整体规划——接下来是否能够产生更多相邻的元素，还要看系统的脸色行事。

虽然就爽快感和策略性而言，本作的确无法与“XX爱消除”相媲美，但《铭文探索》本质上也并不是一款三消游戏，上述设计的目的，是迫使玩家使用最合理的组合方式，将伤害输出最大化。不仅仅是因为玩家在这种车轮战的状态下根本耗不起，更重要的是登场敌人在攻防数值增强的同时，也会释放真正意义上的魔法——低级精灵只会用弓箭进行隔靴搔痒式的攻击，但精灵大法师丢出的视野窃取（Sight Steal）却可以让魔法阵上的铭文全部消失，让玩家在摸黑状态寻找破局之道。这种本身不掉血，但却可以让玩家头疼不已的魔法对于高级单位来说根本就是信手拈来。

采取一看到精灵法师登场之后就赶快按下Home+Power键给当前魔法阵截图，这毕竟只是权宜之计以外，更重要的还是苦练内功，尽可能缩短战斗的回合次数。运用相生相克规则，购买高级魔法都是增强战斗力的途径，除此之外最靠谱的作战思路，就是利用链式反应来提升Combo的攻击力：消除元素的数额限制（2个）决定了玩家无法主动提升攻击力，但攻击加成的机制还是存在的。如果玩家连续多次使用同一种元素来制造魔法，那么下一段连击之后的攻击力就会叠加，Chain+最多可以累计到7段。在属性相克的情况下，往往一次就能秒掉一只大型怪物，这种爽快感绝非大面积消除时掉落的金币所能给予。同时，同样元素魔法的使用频率越高，对应的升级速度就越快，基础攻击力也会增强。

在三消已经成为手游解谜市场一个重要的亚类型，而绝大多数作品都只是在山寨、山寨再山寨的背景下，能够看到《铭文探索》这样一部创意制作，的确是一件很难的事情。或许它也能为陷入高度同质化的三消世界，消除出一片全新的天地来。P





《淘气猫咪》别闹，都到我船上来！

■供稿 触乐网
执笔 时心白

国内独立游戏工作室椰岛（Coconut Island）出品的萌属性休闲游戏《淘气猫咪》（Naughty Kitties）在去年推出Android版之后，又于近日上架iOS商店，可惜目前只有北美区才能下载到。虽然实在搞不懂开发商这么做的目的是什么，可看在萌喵们的面子上，我还是想办法下载了游戏准备体验一把。

游戏的画风十分轻松可爱，进入之后的新手教程让喵星之旅的体验变得很简单愉快。揪着屏幕下方出现的猫咪的尾巴（误）将其放到飞船舱位上，它们就会开始自动攻击，打落敌人的飞船就可以掉落喵爪小金币。一旦把三只同种类的猫咪放在飞船上，就会进入Combo强力模式~战斗力UP，同时体力下降速度也UP，如果放着不管很快就会血量变红掉落在地了。在此处有个小技巧，只要看准它们血槽还没空的时候，用一只新的同类型猫咪换下三只中的一只，猫咪们就会满血复活重新投入战斗。鉴于各种猫咪都是随机出现的，达成Combo也有点难度。另外还有个大招：点击屏幕右下角发射导弹，不过这也是有冷却时间的，最好留着看准时机使用。



不同种类的猫咪技能也不同。有的攻击力强，有的则有防护或者修复飞船的技能——不是只有猫咪要注意血量的，看屏幕右上角的飞船HP条，一味追求强大火力自己的飞船坏了就等着哭去吧……

游戏一开始只有三种猫咪可选，随着完成任务（飞行多少多少km，达成多少次Combo之类）获得经验升级，就可以解锁一些有趣的功能。不然单纯的看着猫咪上上下下打飞机也有点无聊不是，也要和它们互撸……不，互动一下嘛。比如给猫咪喂食增加它们的好感度（喵~~^w^），升级增加它们的攻击力等等。包括地图也是有级别限制的，级别上去才能体验新的地图和怪物。还有个有趣的"抽猫机"设定——喂这可不是说你看着哪只出工不出力的猫咪不顺眼就上去抽它几巴掌啊，怎喵能这么残忍呢！花费6个小鱼干可以通过抽猫机抽取一只新品种的猫咪，2个小鱼干加上金币则有可能抽到猫咪或者道具。新猫咪会有意想不到的技能，比如……嗯，中国功夫？

忘了介绍，猫咪们的硬通货是小鱼干，每天登陆可以获得。除了抽取新猫咪之外，购买喵粮、升级猫咪需要的金币也是可以用小鱼干兑换的，觉得系统赠送不够的话只能祭出真金白银了。其实《淘气猫咪》的难度还没有变态到非内购不可，除非你是个不把所有猫咪刷出来不舒服斯基的收集控……那只能默默祝福你RP足够了。其实影响游戏体验的倒不是内购，而是时不时弹出来的满屏广告，虽然只要有过一次内购就能取消，但它们实在是大大影响心情。

有些不好说《淘气猫咪》到底是个什么种类的游戏，塔防元素是有的：飞船上放置的三只猫咪时刻不忘=w=地提醒我们这点；射击元素也是有的：但好意思把一个完全不需要你瞄准射击躲避的游戏算成射击游戏吗；最后我盯着屏幕上方的飞行距离显示纠结地想，难道要把它算成跑酷家族一员么……

"喵，愚蠢的人类！"喵星人们冷艳高贵地看着我……P



《血杀》只剩下暴力美学？

■供稿 触乐网
执笔 TRON

如果说《血杀》（Bloodstroke）只是一部动作射击游戏的序章，那么不仅仅对于手游，即便是主机上的AAA级大作，也是完全合格的。但这个时候，移动游戏的先天弱项缺再一次显露出来，只够一关的内容，成为了本作最大的硬伤。

无论从美术风格、镜头效果、动作设计还是游戏方式的角度去看，《血杀》（Bloodstroke）都非常符合吴宇森电影作品的审美，而本作的确是由吴导投资创立的“虎岭”工作室（Tiger Hill Entertainment）推出的一款第三人称轨道射击游戏。

游戏中的主角是一个代号为Lotus（真名Mai Lee，一个“中南海保镖”式的狠角色）的红衣女，她的使命是保护一名电脑工程师的生命安全—这个臭阿宅不知道怎么就得罪了掌管地下秩序的大人物，惹得无数西装革履的黑帮枪手争相要把自己碎尸万段。他们对目标的注意力是如此集中，以至于将其声旁的这个战斗力爆表的女汉子给选择性无视了。

无论您对本作有着怎样的看法，有一点可以肯定的就是，这部打着吴宇森监制招牌的“暴力美学手游开山之作”，终于为我等港片迷揭开了一个未解之谜–为什么发哥、伟仔们在数十倍、百倍与自己的敌人面前，总是可以靠慢镜速射、浮空乱射、鱼跃怒射、倒地乱射等等招式，逆推反派杂鱼们？答案就是其实那些枪手们根本就没有在意过主角的存在，他们只是把眼睛盯着主角所保护的VIP或是所持有的某种贵重品。

Lotus就是最为典型的例子，无论你进行怎样的反智操作，她都不会和子弹迎面相撞，因为敌人除了拿着武器比划一下，内心压根就不打算鸟她。这群看似无脑的家伙，其实对设计师制定的规则——只有杀死那个电脑阿宅才能制造“Game Over”有清晰的认知。至于那个很拉风的主角“红莲花”，根本就是一个不存在物理伤害判定的人，也就不值得去浪费子弹啦！

吴宇森枪战片中的主角，从来就不屑于干匍匐前进、钻掩体这样的脏活累活，他们往往打得最潇洒的时候，就是战斗力最高的时候，往往在弹雨中走着模特步，手持双枪都不带瞄准，就能射趴下来一老票人。当我们知道了所谓“子弹的集体舞”背后的潜规则之后，自然也明白了这款游戏不需要你为Take Cover、Reload这样的琐事劳神，只需要控制角色朝有人的地方猛打猛冲即可杀得杂兵们哭爹喊娘。射击系统会自动锁定距离主角最近的敌人，对近身敌人发动的体术攻击也是完全自动化的，因此只要会按方向的玩家，都可以用屏幕上的简单点划动作杀出一条血路。

唯一要考虑的，就是那个阿宅的生命安全，毕竟他才是决定游戏能否继续的唯一条件。由于这个家伙的存在，你的行动也会存在一定的策略：是守在VIP身旁击退敌人，还是先独闯龙潭清出一条安全通道，再带着VIP快速通过。每次任务完成之后，玩家可以用获得的报酬进行人物升级和枪械购买，诸如火箭筒这种“重武器”也是进入中后期关卡之后必不可少的高效屠宰工具。如果你对那位阿宅先生的抗击打能力不是很放心，还可以为其购置一件防弹衣。

如果说本作只是一部动作射击游戏的序章，那么不仅仅对于手游，即便是主机上的AAA级大作，也是完全合格的。然而在接下来的任务中，你依然只能像一只无头苍蝇那样在地图上乱转，所到之处的敌人就像见了鬼一样的应声扑街，配合着夸张的喷血效果。倘若你在这样的游戏体验之下，还能在5分钟之后保持好奇心，那么可以真地可以算得上是“冏·吴”的重度脑残粉了。P







《重装步兵》Hoplite 小块头也有大智慧

■供稿 触乐网
执笔 TRON

仅仅8M的容量，就已经证明了《重装步兵》一款没有什么太多可说的游戏。它的全部玩法已经在三个教学关中交代得清清楚楚，但随着地形复杂程度和敌人在数量与质量两个层面的不断增强，简单的要素也组合出了千变万化的深度，正是印证了那句“简约而不简单”的广告词。

售价$1.99，容量只有8MB的《重装步兵》是一款看似非常简陋的回合制战棋游戏。但如果你表象而忽略了这款小品，恐怕是个人手游史中一件非常遗憾的事情。

将《重装步兵》归入“战棋”游戏，其实有些牵强，因为它唯一符合“战旗”的外在因素，只剩下了由若干六边形的格子构成的地图，自始至终你所能支配的“棋”只有一个，就是用几个不同颜色的点阵构成的这名斯巴达重装战士（而且还需要你投入一定的脑补才能看出来）。在游戏的初始阶段，这位武士拥有一定的行动点，你需要击杀沿途遇到的敌人（但多半情况下是他们主动扑杀过来），尽快到达场景的出口位置。角色可以一格一格地向前移动，或者耗费大量行动点进行跳跃（Leap）。你的武器包括一只可以将敌人击飞的盾牌，和一支用于穿刺/投掷攻击的长矛。

将角色移动到靠近敌人的位置之后一枪拿下？这是规则所不允许的。就像以《曹操传》为代表的STG玩家所熟悉的那样，不同兵种手中的武器都拥有各自的攻击范围、区域和死角，你所扮演的这名重装步兵同样如此，只有将“棋子”移动到目标身旁平行或者是垂直方向的那个格子之后，才会触发攻击动作，否则还没有等到自己出招，就已经被地宫中的大剑怪给一招拿下了。

更加危险的敌人是弓箭怪和炸弹怪，你必须小心翼翼地避开前者的杀伤区域，准确预判后者的行动。对于不熟悉的单位，用手指对其长按之后就会出现详细的说明信息，但更常见的操作是对其点击之后查看它们的攻击范围，从而利用死角迅速接近之后实施贴身攻击。由于敌人的侵略性较强，始终都在不停移动之中，对于此时无法绕到其身旁，又最具威胁的敌人，就可以使用长矛的标枪杀伤技能，这种攻击方式堪称一劳永逸，但长矛丢出之后，必须重新取回才能寻回肉搏攻击能力，这段时间除了大盾的猛砸技能以外几乎是毫无自卫能力的主角是相当脆弱的。无论是战略全局还是小范围的战术，都需要成熟的规划，打到哪算哪是万万不能的。

作为古希腊时期的一个政教合一的奴隶制城邦国家，斯巴达人轻视文化、艺术，专注于军事斗争，斯巴达人也没有制作出一件精致的艺术品传到后世，斯巴达城中除了祭祀战神的庙宇，很难再找到气势宏伟的建筑物。这一特色，也在《重装步兵》的游戏设计中有所体现，这就是“祈祷”（Prayer）系统。除了教学关以外，每张地图上都会存在一个祭坛，里面提供了各种免费的Power-ups道具，比如加满血量、增大标枪射程、提高能量恢复速度等等。当然，阿瑞斯的面子可不是白给的，像跳跃移动之后自动击晕周围敌人，召唤一枚巡航导弹式的“天降神矛”对特定敌人实施定点清除……这些在中后期强力敌人多如狗且遍地走的地图上不得不丢的大招，就需要拿自己的血量作为献祭品来讨战神老爷的欢心了。

值得注意的是，“祈祷”的使用并不是强制性的，事实上系统鼓励玩家不要进入神庙，这样在关卡结束之后就能收获一笔可观的奖励分数。根据具体的战况，玩家也可以自主选择是否进入，比如在血量不足的情况下进入神庙充充电，或者在血量充足，但在海量的敌人面前没有信心的时候进行“非义务献血”活动，好给自己的地宫冒险买一份保险。

其实，仅仅8MB的游戏容量，就已经证3了这是一款没有什么太多可说的东西。它的全部玩法已经在三个教学关中交代得清清楚楚，但随着地形复杂程度和敌人在数量与质量两个层面的不断增强，简单的要素也组合出了千变万化的深度，正是印证了那句“简约而不简单”的广告词。只有亲身体验，才能发掘这款游戏真正的曼妙之处。P





《陆战霸主》——当二战坦克遭遇“高科技”

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

继几个月前的的《坦克主宰》之后，又一部“坦克世界非官方版”——《陆战霸主》（Battle Supremacy）上架了，制作方是专门在移动平台上推出写实风格军事游戏的Atypical Games与Revo Games两家工作室。从题材上说，以太平洋和欧陆战场为背景的本作更接近WoT的复古风格，与每辆坦克都明码标价的《坦克争霸战》相比，这部售价为30元人民币的游戏在体验上与传统的装甲连线对战游戏毫无二致。

单人游戏的八场战役中，玩家与AI伙伴完成各种任务目标。Solo Missions的重要功能是提供教学，解锁全部八辆坦克，获得一定的升级点（Upgrade Points），用于给玩家觉得最顺手的铁甲雄狮升级主炮、装甲、引擎、履带和雷达（是的，真的是安装在炮塔上的雷达）——这也是本作最为奇怪的一个是设计，从而为接下来的多人对决最好充分的准备。你并不能因为单人游戏枯燥无味就直接跳过去，因为这部游戏没有任何的内购系统，唯一进行“原始资本累积”的方式就是在单人战役中好好表现。

也许是因为“付费”游戏的身份已经为本作制造了有形的门槛，制作组在游戏系统上努力地为玩家扫清障碍，尽量避免“花钱买罪受”的情况出现。在多人游戏（分为Deathmatch，King of the Hill和Capture the Base三个模式）的配对机制方面，游戏支持随到随打，随时推出的Drop-in/out机制，即便你强制离线，也不会受到任何的惩罚，可以将当前的战果全部带走。

由于坦克的炮塔（游戏画面的视角）和底盘的运动并不是同轴的，很多新手在行进中射击时经常会手忙脚乱，再加上移动平台的双虚拟摇杆的控制精度有限，初次接触的玩家们很难理顺观察、瞄准和驾驶三者的关系。在这个问题上，《陆战霸主》加入了大量的辅助系统：机





枪的击发是完全自动的，主炮的瞄准也完全不用劳神，它会自动锁定目标，待准星变小之后，只要用右手大拇指触摸一下“炮弹”图标即可完成发射。一般情况下，射击中近距离的目标还是很有准头的，如果你对辅助系统没有信心，或者是目标的位置太远，还可以触摸“望远镜”图标，进入第一人称手动瞄准视角，此时的操作就非常类似FPS游戏的“开镜”了。即便敌人不再视线之中，画面也会用提示符和百分比数字，来告知敌人的大体位置与损伤度。此外，上文提及的雷达可以让周围的敌我单位一览无余，即便利用树木、房屋和地形的高低落差将自己藏的再好，也注定是一种掩耳盗铃的行为。

在瞄准辅助系统全部开启的情况下，此时的游戏体验完全等同于一部以“谢尔曼”们为主角的第三人称动作射击游戏了，再加上“自动回血”，任何打枪游戏爱好者都可以轻松上手。然而对于希望在移动平台上玩到WoT的坦克控们来说，这些设计就实在是太业余，甚至是有些滑稽了。锁定系统的工作方式是自动瞄准距离发射角最近的敌人，而不是最有威胁的敌人，尤其是在背后出现威胁的时候，玩家要做的不是一面迅速调整炮塔还击，一面控制车体进行回避动作，而是以“原地打轮”的方式将车体慢吞吞的调整过来——这等于是将自己从敌人炮瞄镜中的移动靶变成了固定靶。当然，瞄准辅助系统是可以在选项栏中关掉的，但“雷达”这种就连二战时期最先进的战斗机也用不上的“黑科技”，依然把坦克之间猫鼠游戏的乐趣破坏殆尽。由于整个战场几乎是完全透明化了，寻找掩护不仅无法达成任何的突然性，反而很容易让自己腹背受敌，被对方的双车轻松围杀。

需要特别指出的是，本作能够实现一定的物理破坏效果，坦克车可以轻松将围挡、简易房屋这样的障碍物轻松推平，冲撞本身还是一种重要的杀伤手段，比如冲锋时候一炮将敌车打到只剩下小半条命，那么根本就没有必要等炮弹填入之后再补一发，只需要加足马力迎头撞上去就能使其变成一堆渣渣。可惜游戏的物理运算有点半吊子——炮弹对绝大多数的障碍物都没有攻击判定，更不要说穿墙打爆那些猥琐流爱好者了。

凭借出类拔萃的画面，宽松的规则和“半傻瓜”式的操作，《陆战霸主》是近期一部相当吸引人的装甲题材射击游戏。但如果想利用WoT在移动平台的缺位，让自己成为一部合格的替代品，本作还有很长的路要走。P









《黑猫维兹》2000万人的问答游戏热潮

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

日本手游目前处在一种反差鲜明的状态：一边是千篇一律的卡牌，一边又是在异彩纷呈的战斗系统。诸如《智龙迷城》《锁链战记》《金币斗恶龙》等都可以归为这一类，包括这次要介绍的《黑猫维兹》。

前不久，日本Colopl公司宣布旗下人气问答冒险RPG《黑猫维兹》将进军中国市场，中文版由摩游世纪代理，预计3月与国内玩家见面。作为Colopl本社的当家游戏，《黑猫维兹》（**クイズ**rpg 魔法使**いと**黒猫**のウィズ**）在日本的用户量已经突破了2000万，捞金量仅次于王者《智龙迷城》。我们不禁要问，这个游戏好玩在哪儿呢？为什么“问答”这种费脑子的东西会成为一种2000万人选择的娱乐方式，并能行销海外呢？

其实问答（Quiz）一直是一种流行全球的娱乐方式。类似的有国内著名的综艺节目《幸运52》和《开心辞典》，印度的获奖电影《贫民窟的百万富翁》也对问答游戏做出了经典的刻画。而在日本，电视台的问答节目收视率更是一直都不低，很适合一家人一起观看。《电子情迷》《7O3X！抢答战争》等诸多以问答为主题的文艺作品也颇受欢迎，在80后们熟知的日漫《幽游白书》里，我们同样能看到围绕问答游戏展开的生死较量。人都有求知欲，而问答能产生竞争，给人答对后的





成就感——这种成就感就是问答经久不衰的基础。

探索与问答合一

至于如何将问答的成就感引入游戏中？日本人最爱的游戏类型无疑是RPG，就如同《智龙迷城》三消+RPG的战斗模式，《黑猫维兹》则用巧妙的设定，将问答与回合制RPG融为了一体。

《黑猫维兹》与其他游戏一样有着各种任务，需要玩家在迷宫中探索。由于探索过程为流行的自动行走，不需要玩家操作，游戏自然将重心放在了战斗系统上。游戏中共有火、水、电三种属性的问题，分为文科、理科、常识、动画游戏、体育、艺能等6个大类，战斗时会随机抛出4个不同属性和门类的问题，玩家可以从中选择一个解答。选择了相应属性的问题并回答正确，就可以让对应属性的怪物攻击敌人（我方共有5名出战怪物），反之则要空闲一回合。如果怪物的属性克制敌人可以造成很高伤害。

问题既有单一属性的，也有混合属性的。该问题的平均正确率会被显示在问题上。单一属性的问题大多很简单（99%准确率的问题如果单单你没答对可是很丢人的……），混合两种属性的问题大概有60%左右的人能答对。三混的则更低，一般正确率在30%以下，但如果答对这些问题就可以让本方怪物一同攻击，威力惊人。此外，由于答题有时间限制，所以依赖google显然没有“不会就选C”靠谱……

下面我们针对日文原版，各类问题的类型和难度做一番初步探讨。国服想来会做一些本地化工作，但整体应该不会偏离太远：

理科：主要考察数理化、地理、生物等科目。比如力的单位是什么（牛顿），或是地球在哪两颗行星之间（金星与火星），对外国玩家来说是最容易拿分的一部分。

文系：以语文和历史等方面的题目为主。日文方面的题和日本语等级考试考试颇像，比如某个汉字读法的考察，或是名著如《枕草子》中的句子。也有一些外国题目，比如英文单词的拼法，或者问1963年进行黑人民权运动的人是谁？（马丁路德金）。

常识：多为生活中常见的题目，简单的如乘电车的地方叫什么（月台），睡觉的地方叫什么（床）。不过其中日本化的问题较多，比如寿司的馅料，纳豆的味道等。即使大多数日本人见识过能答对，但对于外国人来说仍然是难题。

体育：主要考察各类运动知识。大众向的如奥运会第一名拿什么牌（金牌），篮球有几个人打（5人）等。随着难度的提高，也有简称巴萨的是哪支球队（FC巴塞罗那）这种非足球迷很难了解到的问题。其中日本国球棒球的问题占了相当一部分。

艺能：多为文艺界知识及八卦、电视剧的名字、流行歌曲等。比如《我不能恋爱的理由》主演（香里奈），1992年日本唱片大赏得主是谁等。是家庭主妇比较擅长的问题门类。

动画游戏：这方面大家可别觉得好答，因为其考察的很多都是有历史的动画漫画，比如永井豪、手冢治虫等大师的作品，以及只在日本播映的长寿动画《海螺小姐》等，要答出来绝非易事。题目中关于吉卜力工作室的问题相当多，喜欢宫崎骏电影的朋友很有优势。游戏方面相对简单一些（历史短的缘故么），除了本国游戏，海外游戏也有涉及，比如通过主视角观察周围的射击游戏叫什么（FPS）。题目的数量比起动画来要少一些。

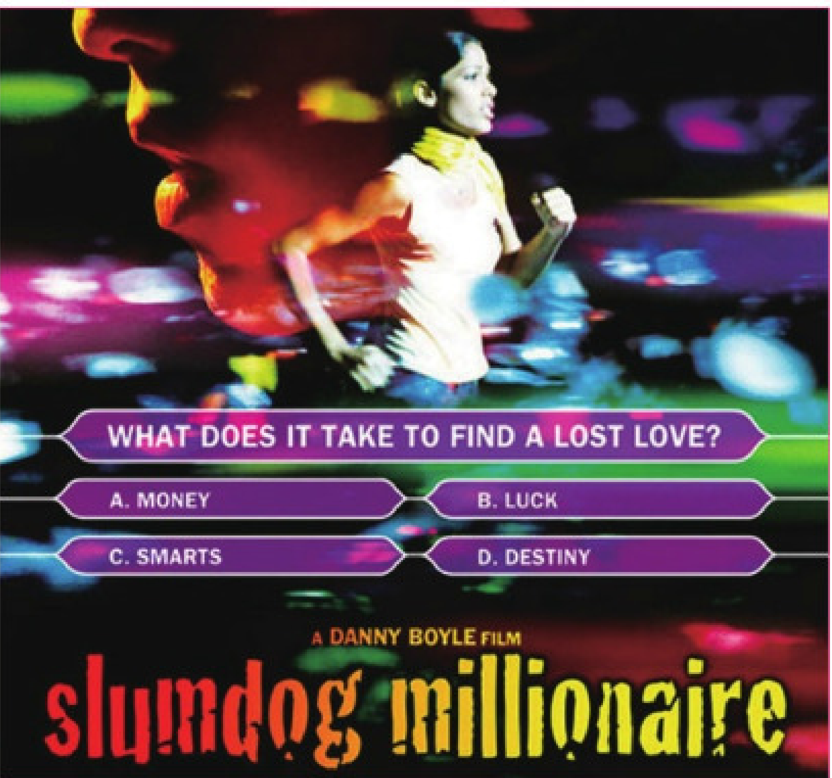
由于问题门类是由电脑随机提供的，玩家根据自己的情况只选择自己擅长的部分就好，没有必要非得掌握所有门类的问题。不过特殊情况也偶尔会出现，比如运动盲遇到四个体育题……这种时候还是放下手机祈祷更实在点（笔者：不会就选C啊！）。

即使是问答高手，也无法保证回答任何问题都不出差错，因此为了在迷宫里存活更久，就必须要考虑加强本方怪物的能力。打通迷宫或者做任务可以获得新的怪物，怪物通过战斗得不到任何经验，只能通过和别的怪物合成进行升级，到达一定等级也可以进化。

不过说实话，游戏中通过常规手段培养怪物的速度实在太慢，在高等级的迷宫中，普通怪物那点攻击力如同隔靴搔痒，攻关速度很难与大量氪金抽取高级卡牌的“土豪”相比。而偏偏游戏将“速度”作为玩家间攀比的最重要因素，这就导致了问答高手也很难望“土豪”之项背，近期遭到了不少非议。在前段时间的《勇者斗恶龙怪兽版》退款在日本引起的一系列连锁反应中，《黑猫维兹》首当其冲，成为了退款风波中受影响最大的游戏。

对于这款游戏的中文版，可能有的玩家会担心游戏中的文化隔阂。但从上面的问题介绍我们也能看出，有不少问题都不需修改就可以用在中国版本里，只有30%的问题需要变更内容进行本地化。比如将问宫城县旁边是哪个县改成廊坊是在北京还是上海旁边，将香里奈的问题改成杨幂等。事实上，现在《黑猫维兹》也有英文和韩文的版本，因此不需要担心中文化工作会很难处理。游戏本身的素质毋庸置疑，只要营销不出差错（4Gamer前几日的一篇专题中就指出担心游戏进入中国市场后立即被模仿），我们相信其能给鱼龙混杂的中国手游市场，带来一股清新的空气。P







《毁灭公爵：曼哈顿计划》公爵的非典型性复活

■供稿 触乐网
执笔 TRON

在3D Realm和Arush相继破产，《曼哈顿计划》的版权被手游小厂Spawn Studios廉价购得后，我们甚至可以展望一下公爵大人的未来：他在主流游戏平台的生命早已经结束了，而在移动平台的新生，也许才刚刚开始。

2011年，当Gearbox Software将毁灭公爵从坟墓中拯救出来之后，就连主持这一计划的公司执行官Randy Pitchford也不相信这个人物能够在今日世界存活多久。这个注定以鞭尸告终的结局，其实只是出于那些在3D Realm工作室呆过的开发者们对各自青葱岁月的一次集体缅怀，也是对公爵粉丝们的告慰。其实，”公爵”系列还有一款论资历比《永远的毁灭公爵》还要老的游戏，这就是《毁灭公爵：曼哈顿计划》（Duke Nukem: Manhattan Project）。

早在1996年，也就是《毁灭公爵3D》发售之后，3D Realm元老George Broussard就希望按照一、二代的横板卷轴模式，继续打造一部平台动作射击游戏，之后出现在互联网上的截图，还一度被误认为是所谓的”永远的毁灭公爵2D”。2002年《曼哈顿计划》的PC版发售，2010年又移植到了Xbox 360上。之后发生的故事，大家都已经知道了差不多：3D Realm和Arush相继破产，《曼哈顿计划》的版权最终被手游小厂Spawn Studios以2000美元的价格购得，今天我们玩到的iOS版，正是本作原汁原味的移植。

说了这么多，并非是想证明这款游戏身上有多么深厚的历史积淀，而是想告诉大家，尽管”3D公爵”在主机平台已经不属于这个时代，但在移动平台，它依然还具有自己独特的优势，毕竟手机、平





板设备至今依然没有在FPS触摸操控领域拿出成熟的解决方案，横板动作依然是射击游戏领域一个重要的亚类型。而公爵的黑色幽默、放浪形骸以及数十年如一日的恶搞作风，在该领域绝对可以称得上是难得一见的奇葩。

本作的故事讲述了疯狂博士Mech Morphix发明了一种名为G.L.O.P.P. (Gluon Liquid Omega-Phased Plasma)的射线，可以将有机生物转换成听命于自己的行尸走肉（游戏中如果你打破装有这种邪恶物质的坛坛罐罐，那么周围的老鼠、蟑螂在接触之后也会突变成大怪物），从而获得曼哈顿岛的控制权。为了拯救纽约人民……中的金发大波妹子，毁灭公爵再一次挺身而出，誓将那群牛头、猪头、马面们统统用自己的大号手枪和狂喷不止的大嘴喷成渣。

游戏的玩法并没有什么新奇的地方，它包含有横板射击游戏必备的平台跳跃，武器/道具搜集。公爵在消灭敌人、解救（美女）人类、拆除炸弹、寻找钥匙卡的同时，还会不时爆出各种粗鄙的自恋告白与演出效果。游戏中总共有7种枪械、喷气背包，以及以无敌、双倍伤害输出为代表的增强道具。每个关卡还包含有十个隐藏收集道具，集齐之后就能增大公爵的生命值和子弹容量上限。

当然，凡事都要讲究特立独行的公爵即便在横板领域，也要做得与众不同，这在《曼哈顿计划》身上体现得尤为明显。与《合金弹头》这样的横板射击经典不同的是，公爵的子弹数量不仅不是无限量供应，而且少得可怜，如果你胡喷一通，就只能与接下来出现的敌人玩肉搏了。游戏更强调通过环境和地形因素高效率的杀敌，脚踢和丢爆弹（Pipe Bomb）的技能就是为了这一设计目标而存在的。在敌人已经被压制，或者对公爵的行动毫无察觉的时候，最好的杀伤方式就是冲上去一脚踹死。Kick还能和下蹲动作配合，使出滑步动作——躲避掉敌人的子弹，然后用“剪刀脚”将敌人铲飞；爆弹是公爵系列的保留曲目，这种遥控引爆的范围杀伤武器只要能掌握好投掷和引爆的时机，就能在大股敌人来袭的时候产生事半功倍的效果，也是发掘隐藏道具（Nuke Items）的唯一手段。

游戏的HP管理方式同样特殊：公爵能否在枪林弹雨中屹立不倒，取决于他自己是否玩得High。游戏中没有Health数值，取而代之的是一道Ego（自大）数值槽，每杀死一人，Ego就会增加，而被敌人打得很没有面子的时候，公爵自然也有没有继续玩下去的兴趣了。

“你是那样拉风的男人，你那放荡不羁的眼神、唏嘘的胡渣子、神乎其技的枪法，还有那杯dry类固醇，都深深地出卖了你……”，当年《曼哈顿计划》推出的时候，关卡设计和游戏系统就具有相当高的素质，即便在12年之后的今天，在同类型优秀作品云集的iOS平台上依然特点鲜明。但是，Spawn Studios只负责了给公爵曾经的粉丝们带来原汁原味的怀旧感，却丝毫没有考虑到移动游戏的特点，不免让那些试图在触屏上重温公爵风采的玩家感到遗憾。

在游戏的初始阶段，你就可以在屏幕下方找到多达12个虚拟按钮，其中包括了8个方向键（含两对斜上、斜下），5个功能键（跳跃、射击、脚踢、投弹），随着特殊道具的入手，这个数字最多会增大到15个——除了街机格斗游戏模拟器以外，恐怕今天的手游开发者没人会使用这种键位设置了。很显然，Spawn Studios并不想用简化操作和技能的方式来降低操作难度，尽可能给玩家们100%的游戏内容，但实际起到的只有反效果，因为挤在一起的虚拟按键，让控制精度是根本无从谈起的，这在小尺寸iOS设备上体现得尤为明显。

除了令人作呕的误操作以外，游戏的画面的确也很难让人恭维——作为一部古董游戏的手游复刻版，它的图像效果自然可想而知。但毕竟游戏主打的是B片式的邪典风范，并且移动设备的屏幕尺寸有限，”脏乱差”并不会让玩家们无法接受。看到公爵大大在特写镜头中与那些由几个大块多边形拼接而成的Duke Baby们打情骂俏，也让人觉得是Cult味十足。然而在Retina HD之后，画面中那些原本应该被虚化处理的背景也一并高清化了，尤其是在中期任务大量涉及到“空中作业”内容的平台动作内容中，玩家们往往会产生能跳上去的点根本跳不上去，不可能跳上去的位置却一把跳了上去，原本线性的2D卷轴场景也让人产生了迷宫的错觉。

纵然《曼哈顿计划》包含着对于手游玩家而言不可饶恕的缺点，但不到$2的售价，使得它依然具有相当的性价比，尤其是对于拥有外置实体游戏控制设备的玩家来说，游戏的体验会好上许多。我们甚至可以展望一下公爵大人的未来：他在主流游戏平台的生命早已经结束了，而在移动平台的新生，也许才刚刚开始。





《无面人2》老怨念遇到新平台

■供稿 触乐网
执笔 TRON

“无面人”（Slender Man）是欧美都市传说中流传已久的一个著名恐怖形象，在App Store中搜索Slender，可以找到十几款游戏，不乏各种奇葩形式，倘若要找一款真正有氛围的作品，那还非本作莫属了。

“无面人”是欧美都市传说中流传已久的一个著名恐怖形象，传说它没有面部器官，身形瘦长，以穿西装打领带的男人形象出现，喜欢出没在多雾的街道或树林以隐匿自己，凡是见到它的人基本上都会在劫难逃。这一形象还有不少异灵爱好者们提供的“不慎”拍到照片佐证，当然真实性只能是呵呵了……在游戏领域，这种让人不寒而栗的生物（如果它算是一种“生物”）对于玩家而言也并不陌生，诸如《瘦长鬼影》系列，《我的世界》中的“小黑”均有它的数字化再现或者变体。

传说中“无面人”最喜欢侵犯那些内心背负有巨大怨念的萝莉和正太们——这一点是否属实无从确认，但手游玩家会轻而易举地发现，它最喜欢“侵犯”的游戏平台是iOS。在App Store中搜索Slender，可以找到十几个游戏作品，其中有横板重力感应式的自行车，有解谜，甚至还有让玩家开着一辆架着Mini Gun，将沿途冒出来的无面人统统推平的奇葩存在，总之是相当的不严肃。而如果你想在移动平台上见识一下真正能够吓尿裤子的无面人，那么《无面人噩梦》（Slender Rising）自然就是唯一的选择了。现在，它的续作也已上架。



游戏的玩法与前作完全一致：玩家在主视角的演绎下，于幽暗的丛林、黄昏下的废墟、充满幽闭恐怖感的室内完成规定的搜集任务，躲避行踪飘忽不定，同时又无所不在、如影随形的无面男。除了传统的双虚拟摇杆和区域滑屏控制（在屏幕左右区域滑动，模拟双摇杆）以外，本作也使用了（确切的是“沿用”）时下流行的无UI、全触摸式的操作方案：点击视野内的任何位置，主角就能自动前往。点击之后按住为加速跑（需要耗费耐力）。由于绝大多数之间内的操作仅仅只是限于行动方向和视野，因此全触控式操作模式不仅毫无蹩脚感，而且还具有其他三种控制模式所不具备的优势——玩家只要制定一个路点之后，就可以通过双手在屏幕两侧的滑动来不停调整视角以确认安全，甚至可以将头扭过来而不影响行动路线。

二代有两种游戏模式，“失落灵魂”（Lost Souls）与日式恐怖经典

《零》的玩法有一些相似，玩家需要用相机拍摄若干亡魂的照片，在这个过程中避免和“无面男”接触，然后在对方找上门来之前逃离现场；“死亡印记”（Signs of the End）则是找到分散在地图上的数本笔记。游戏的场景分为一座鬼镇、一桩伸手不见五指的古宅、一个冰冻古堡和一片空气中充满了死亡气息的开阔地。

与前作类似的是，每个场景都可以选择环境特性，（分为白天、黑夜、夜视镜和暴风雪），不同能见度，不同视野，不同视觉特效下的体验是大相径庭的，比如选择Nightvision，那么绿油油、阴森森且满屏噪点的画面观感，就与那部西班牙小品恐怖电影《死亡录像》（REC）非常接近了。选择夜晚，那么打着电筒在封闭空间内的感觉，就等于是玩主视角版的《寂静岭》了（本作的游戏引擎的确开发过PSP上的《寂静岭——破碎记忆》）。

无论是游魂还是那些“死亡笔记”本身，都不具有任何攻击力，通过空气中漂浮的鬼哭啾啾声和画面上的提示，你可以轻而易举的找到目标物（这也是游戏标题，沿途不会有任何的小怪前来干扰你的行动。那么，这款连个杂兵都找不到的游戏，究竟恐怖在哪里？

“无面男”作为一个恐怖形象，恰恰将“看不到的才是最可怕”这一恐怖流行文化创作规律发挥到了极致。你永远也不知道它会在何时、何地出现，但你知道自己的一举一动，都是在它的掌控之中，只是这个西装革履的无面死神像捉到耗子的猫那样，想看看陷入其股掌之中的你究竟能玩出什么花样来。它可能提前埋伏在你的必经之路上，可能就在下一个拐角外侧处等着你，或者一直就在你的身后——当你满心欢喜的拿到了最后一部手稿，完成了最后一幅“鬼魂写真物语”的创作之后才发现这个事实之后，一定被吓到整个人崩溃……

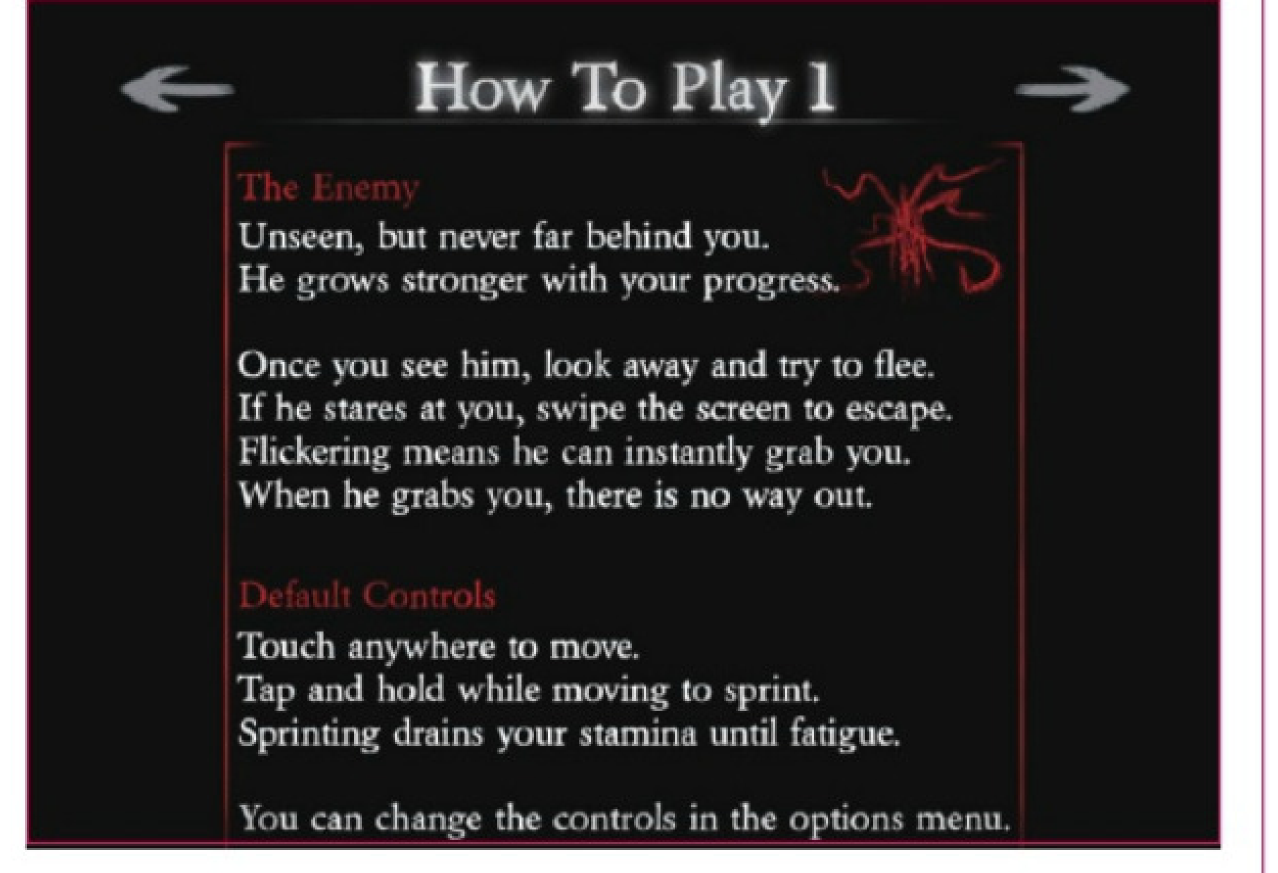
常见的恐怖游戏和电影，恐惧感往往只存在于怪物现身前的那段时间，等真的撕破了脸，剩下来的就只有拿砖板上去很揍之类庸俗的事情了。而在Slender Rising系列中，只要无面男的诡异现象出现在你的视野之中，就意味着接下来肯定是活不了了，此时画面会迅速模糊、视角移动速度变慢，很快视野中就只剩下无边男乱舞的触手……然后就没有然后了，连自己的惨叫声都别想听到。换句话说，当你的余光（屏幕两侧边缘）扫到Slender Man的修长身影，或者说从一侧耳机中听到了非同寻常的声音之后再习惯性地扭过头去看个究竟，它早已经瞬移到了你的跟前，此时想跑已经来不及了。此时扭头就跑同样是死路一条，因为跑不了几部就会因为耐力耗尽而气喘吁吁，变成一只待宰的鸭子。即便你用劳逸结合的方式（每跑三四步就回到普通行走状态恢复力气），侥幸逃脱了这个狗腿子的追击，也不要高兴得太早，因为接下来它的登场频率和侵略性会更强，“背靠背”的场面会一个接着一个。让你在既想要看到它（目的是判断其具体位置），又怕看到它（因为四目相交之后还不调整视角跑路就直接挂了）的矛盾纠结中变得竭斯底里。

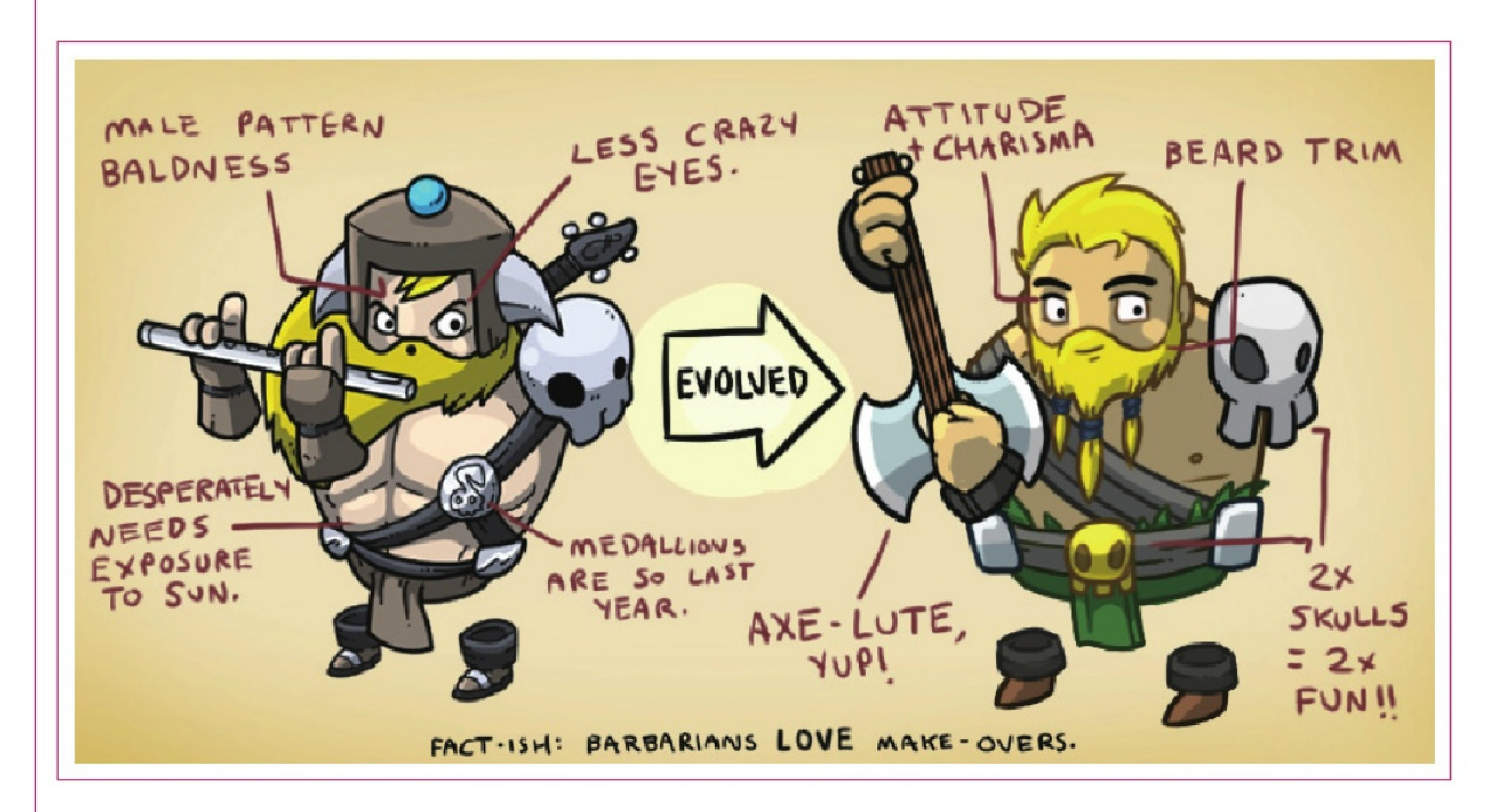
即便陷入了短暂的平静，惊魂未定的你也会把枯藤老枝和偶尔间听到的异响脑补成无面男的登场信号，从而尚未被它的触手戳死，就自个儿把自个儿给吓死了……恐怖游戏设计师们的终极目标，不正是如此吗？











《吟游野蛮人》战吧！维京文艺青年！

■供稿 触乐网
执笔 TRON

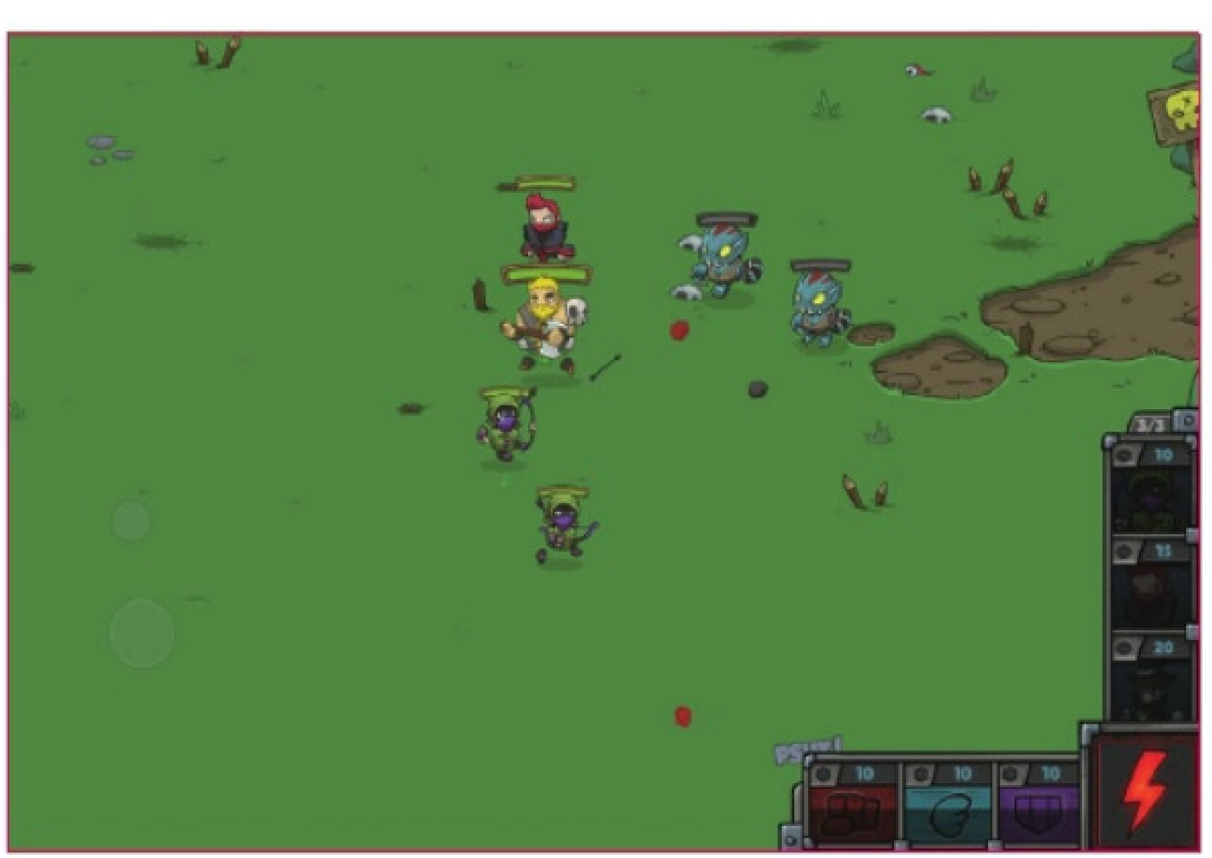
《吟游野蛮人》是三分之一的塔防，三分之一的射击和三分之一的RPG元素的结合体，全程伴随着黑色幽默元素。这样清新可人的休闲小品，也许正是习惯躺在沙发上面轻松玩游戏的你所需要的。

维京人是不列颠尼亚岛民们最早接触到的“野蛮人”，自从公元8世纪开始，这个尚武民族就驾驶着标志性的长舟，从贫瘠的斯堪的纳维亚半岛开始了西进之路，在不到300年的时间内就席卷整个西欧大陆，直到“抢光了他们能找到的最后一件东西”（史学家语）之后才慢慢融合到大陆诸民族之中。他们的形象，则永远地定格在了身材高大、举止粗鲁、浑身脏兮兮的流寇。对维京民族“妖魔”本质的记录，基本上都来自于英法两国的修道士，在这些“文化人”的笔下，来自北方的这些专门从事打砸抢活动的异教分子理应妖魔化。再加上维京民族当时没有文字，因此他们作为贸易者和农耕、渔猎民族的身份基本上就在历史中找不到记录了。

不过同样以维京人为题材，iOS游戏《吟游野蛮人》（Bardbarian）不仅要像去年的美剧《维京传奇》那样为我们呈现北欧“野蛮人”真实的生活形态，而且还要首次将镜头从那些头戴牛角、手持巨斧的维京海盗身上移开，对准这个尚武民族中的“文艺工作者”。

从游戏的名称中不难看出，这是一









部以维京战士中的吟游诗人（Bard）为主角的动作游戏。我们的主角同样金发碧眼、身高八尺、浑身长满了结识的肌肉，同样抓着一把长柄斧。但从倒拿武器的奇怪姿势来看，他看上去更像是一支维京金属(Viking Metal)乐队的电吉他手。Bard所生活的村庄遭到了兽人、精灵等生物的入侵，这位吟游诗人可不想拿用“非文艺”的方式来捍卫家园，他的职责就是演奏热血沸腾的摇滚，来激励跟随自己的战士们将敌人一个接着一个打趴下，防止象征村庄生命力的水晶石被击毁。

整个游戏的玩法，相当于塔防游戏的变体，不同之处在于玩家需要用手指滑动来不断控制Bard的移动（同时也间接控制着跟随自己的几名战士），同时尽可能地防止自己与友军被敌人的投射类武器击中。除此之外，只需要选择根据战况给队员们施加加攻、加防和加速效果，以及释放可以震晕周围敌人的Stun技能。

你所招募到的勇士们能够提供范围、远程、肉搏、魔法、陷阱等一系列的攻击效果，选择正确的成员进行搭配，可以让战斗变得轻松不少。起初玩家只能召唤3个角色，随着部队上限的提高，最多可以组成一支拥有12名成员的庞大“乐队”。但无论人数多少，编成部队的兵种只能为3类，玩家永远也不可能拥有一支功能齐备的屠宰流水线，兵种的搭配和比例就尤为重要。每局战斗中玩家要面对20波攻势，随着难度的不断增大，Brad由于玩家操作不慎而导致全军覆没的事情，也是常有的事情。好在游戏过程中遍布checkpoint，可以避免出现“一夜回到解放前”的情况出现。

AI队友们对各自的职责也相当明确，比如远程/魔法类单位会试图绕道攻击敌人薄弱的侧翼，而真汉子则会接近强力敌人，并且主动充当团队的肉盾。游戏的第一个任务也许会让你觉得这款游戏的操作相当无聊（无非就是方向控制和适时释放技能），不过随着敌人数量和质量的不断增强，对玩家操作的要求也越来越高。比如要队伍中的暴徒（Brawler）发挥作用，就需要操作Brad尽可能地接近那些皮糙肉厚的家伙，而想要发挥射手们的功效，则要合理采取Hit&Run的“放风筝”战术，既不让敌人近身，同时也与其保持射程上的接触。

Brad领军的这支“维京抵抗小分队”的人数毕竟是有限的，冷兵器条件下想要实现以少胜多，那么保持阵型自然是必不可少的，在这个问题上，当年在温泉关书写军事传奇的“斯巴达300勇士”自然是最有发言权的。随着目标的增多，你的战士们会出现步调不一致，甚至是各自为战的情况，由于他们本身的战斗力并不足以独当一面，再加上脱离玩家的间接控制之后很容易被敌人的集火攻击秒掉，因此对于战斗力输出来说最重要的因素并不是队员的能力值和等级，而是队伍的战术纪律性。玩家可以将击倒敌人之后获得的金币投资到Boduspray数值上，这样就能让你的团队更加紧密，更像一支攥紧了的铁拳。

金币的其他用途包括前去道具商店购买各种能力，包括扩大团队的规模上限，雇佣更加高大上的单位，甚至可以对城镇进行升级，让敌人们好好体验一把人民战争的威力。比如为定居点升级“城镇酒鬼”（Town Drunk）能力之后，你就能够看到一个醉醺醺的家伙四处呕吐，当入侵者走到他所制造的呕吐物上面之后就会被恶心地走不动路，沦为玩家的活靶子。

除了战役模式以外，游戏还提供了一种以“是爷们就撑XX秒”的生存模式，此时游戏规则已经从塔防变成了射击。此时的Bard不再具备升级能力，就连从村宅中召唤保家卫国的勇士的看家本领也丢了。在一个中等大小的地图上，敌人会被无限刷出来，同时你也能看到自己所熟悉的那些小伙伴。点击他们就能使其加入自己的队伍，此时这个团队的使命已经不再是保卫故园，而是在敌人越来越多的战场上尽可能活得更久。

《布拉德野蛮人》是三分之一的塔防，三分之一的射击和三分之一的RPG元素的结合体，全程伴随着黑色幽默元素。虽然它的2D卡通外表在声光效果直逼主机大作的iOS游戏中并不出众，但它让游戏体验不像A-RPG的“刷刷刷”那样功利，不像塔防游戏那样一成不变，以不变应万变，也不像射击游戏那样完全就是折腾自己的手指。这样清新可人的休闲小品，也许正是习惯躺在沙发上面轻松玩游戏的你所需要的。可预知了。P



《英雄围城》像素菠萝易沉迷，上手需谨慎

■供稿 触乐网
执笔 TRON

玩家从3名英雄中挑选一位进入战场，抵挡若干波怪物的袭击，其间无非就是杀人越货、攒XP升级之后配点之类的事情，乍看上去就是一部典型的Diablo Like。然而只要你能坚持玩上十分钟，就会发现这款游戏特有的魅力。

《英雄围城》（Hero Siege）并不是一款外观讨喜的游戏，它与触乐此前评测过的《吟游野蛮人》同为2D游戏，但画面效果却完全属于16-bit时代的水准，所有景物、人物和怪物都是由点阵绘制而成，放眼望去一片狗牙……它的游戏方式看上去也毫无惊人之处：玩家从3名英雄中挑选一位进入战场，抵挡若干波怪物的袭击，然后从打开的传送门进入下一块杀戮场。其间无非就是杀人越货、攒XP升级之后配点之类的事情，乍看上去就是一部典型的Diablo Like游戏。然而只要你能坚持玩上十分钟，就会发现这款伪‘刷刷刷”游戏所特有的魅力。

确切的说，这是《英雄围城》是一部双虚拟摇杆的“射击”游戏。你所扮演的三个角色——法师、神射手和维京人，前两个都是远程型角色，即便是靠一把利斧斩人的维京蛮子来说，他的操作方式实际上也是“射击”（只不过“射程”要比其他两位专业选手要小喜多），而不是十分毁鼠标左键和键盘上几个数字键的胡砍乱杀循环。左侧虚拟摇杆用于控制人物360°方向的移动，攻击动作则是通过按下右侧摇杆的四个方向（游戏也推出了PC版，射击操作是朝需要攻击的方向拨动RS摇杆，要起来还真的挺带感的），这样就能





控制角色朝着自己横向或是纵向进行攻击。由于它不像常见的A-RPG那样让肉搏类角色拥有大量的面杀伤和控场技能，即便是最能抗的维京汉子，被怪物围住之后HP瞬间空管也是常有的事情。

强调Hit&Run而不是传统“刷刷刷”游戏的“Hack & Slasher”，是《英雄围城》的最大不同之处。由于下一波攻击开始之后，怪物是从四面八方参与攻击，并且攻防数值在不断增强，因此无论选择扮演哪一个英雄，标准的打法都是通过走位来将从四周杀向自己的敌人聚拢在一起，然后纵向或者横向移动中消耗它们的实力。由于地形障碍的存在，玩家不可能轻松地与敌人保持这种“放风筝”的状态，你很有可能绕着绕着就把自己弄进了死胡同。而对地形的合理运用，往往也可以让战斗效能事半功倍。比如利用树林、房屋来延缓慢速敌人的进攻速度，或者是将敌人引进狭长地带，然后通过释放大招进行集中扑杀。

总体来说，这款基本游戏系统与A-RPG无异的游戏，其实在玩法上并不强调以人物属性为后盾，以技能等级为伤害输出保证。因为看似复杂的Skill Tree，其实所有的项目都是依托基本招式释放的被动技能，你无法几个技能热键按下去就让敌人躺下去一大片。血瓶之类的补给道具是存在的，游戏中甚至还有短时间加攻、加防、加速的药水瓶的存在，但它们不仅在商店中的售价奇高（光一支最小剂量的生命药水就要1500大元），直接打出来的几率奇低（打掉打怪掉落的生命球只能随打随吃，不能带在身上等到关键时刻服用），而且更重要的是英雄每次只能携带一种药水。这就意味着好不容易攒钱买了一个“红瓶”，在找到一支“蓝瓶”之后，前者就自动消失了。在激烈的战斗中，你永远也无法用定义在1、2、3、4上的道具栏内物品来给自己不断加血。

这些与传统A-RPG截然不同设计特点，结合游戏的“射击”玩法，使得本作的实际操作更有《古巴战士》这种人形纵版射击类游戏的味道，而在主题上，它更加强调的是生存，而不是轮着斧头冲上前去不停地杀怪越货。《英雄围城》的玩家们之所以在不停地刷钱、刷经验、刷财宝的过程中始终有命悬一线的紧张感，这一方面是因为敌人所造成的——敌人始终都是朝着玩家围攻，并且数量和质量在不断增强，而玩家始终都是处于被追逐的状态，你很容易由于一步走错而满盘皆输，更可怕的是场景中有许多的陷阱，诸如地刺、钉板、暗箭、激光这些机关，吃了之后不加血反而会损血的“烂药”，时不时还会有“地狱之眼”之类攻击方式颇有科幻色彩的强力怪物冒出来搅局（当然你也可以利用误伤来将敌群引向这些“龙王庙”），这就意味着即便你选用的是皮最厚的维京战士，稍有不慎就会有被秒的危险。

另一方面是由于游戏特殊的接关机制：角色死亡之后，无论你打到了第几张地图，都必须回到第一张森林地图中去重大，并且之前赚到的金币、水晶和收集到的圣物全部清空。看到这里，也许有的玩家会说——这样搞还玩个球啊？！其实，退一步讲，即便是死了之后就回到“白板”状态，或者“不想让刚才的努力全部白费就得花钱复活”这种更加赤裸裸的Continue方式，对于一部手游而言也是无可厚非的。毕竟对于售价仅有传统游戏十分之一，甚至是二十分之一的手游来说，如果提供Save&Load或者是检查点，那一丁点的可怜内容恐怕很快就消耗完了。比较厚道的是，至少《英雄围城》把人物的状态数据保留了下来，在重新开始之后，不仅敌人的质量和数量会对应你当前的等级进行动态调整，而且每次Retry后所面对的战场，也是用原先的图像素材随机生成的。不仅仅是地图的格局，而且封关Boss，以及每一张地图都包含的地宫探索流程的谜题也都是不一样的，让你既杀得惊心动魄，同时又不用担心一旦挂了之后就一切成空，并且就算是刚刚死得很冤，以至于让你直接按住Home键清后台退出不玩了，当下一段碎片时间开始的时候，你又会不自觉地想到拿那几个像素英雄再去练练级、冲冲段——所谓的“沉迷”，就这样制造出来了。





He's the one!
T-MAC麦蒂千万代言《NBA梦之队》

纵游网络

3月4日，NBA官方授权手游《NBA梦之队》代言人终于揭开神秘面纱，超级巨星麦蒂千万代言《NBA梦之队》。据悉，DeNA中国更为麦蒂筹备了数场巨星见面会，并以其为icon推出麦蒂专属新版，携手球迷重温麦蒂巅峰时刻，以梦想对决梦想！

7届全明星、2届得分王，麦蒂17年职业生涯创下无数辉煌战绩，他不会倒下，更不会失去笑容，他是球迷心中永远的the one！他也将是NBA官方手游《NBA梦之队》独一无二的巨星代言人！



DeNA中国三顾茅庐 麦蒂千万代言

作为驰骋篮球赛场17年的NBA前全明星成员，麦蒂一生充满传奇色彩，他是专家口中的天才，他也是最让人惦念的全民偶像，他承载着一代球迷的青春记忆，拥有超强的号召力！虽然麦蒂日前被爆永别篮坛，但他公开表示自己将参与2014世界篮球明星赛，给谣言有利反击，他正在用奋斗一生的传奇史诗告诉所有人“梦想永不退役”！

麦蒂的精神不仅感染着所有球迷，也深受《NBA梦之队》青睐。据了解，DeNA中国为了邀请麦蒂代言《NBA梦之队》，公司高层多次前往美国会见麦蒂，为麦蒂介绍游戏理念、玩法，表达出强烈的合作意愿，最终成功感染麦蒂，以千万代言费签下麦蒂，成为《NBA梦之队》独一无二的巨星代言人。



DeNA中国全力出击 推专属麦蒂新版

麦蒂，一个是勇夺无数荣誉的篮球偶像，《NBA梦之队》一个是横扫大中华区的手游巨星，两者究竟将碰撞出怎样的火花？一切即将揭晓！

据官方透露，为了让《NBA梦之队》与麦蒂完美融合，DeNA中国将在3月中旬推出专属麦蒂版《NBA梦之队》，将这个时代偶像幻化为游戏icon，并增添全新游戏内容，为他的传奇一生留下永恒纪念！此外，《NBA梦之队》还将为麦蒂筹办数场空前盛大的巨星见面会，邀请众多游戏玩家与偶像亲密接触。



DeNA中国分享荣耀 全程免费见麦蒂

当巨星降临《NBA梦之队》，DeNA中国岂能独享荣耀！为了让球迷能够与《NBA梦之队》分享巨星降临的荣耀，《NBA梦之队》即将推出三重活动，让玩家将亲见偶像的梦想变为现实！

活动一：【麦蒂降临 梦想在握】只要玩家参与游戏，即可有机会勇夺1000万圆梦基金；

活动二：【圆梦麦蒂】官方全程报销直飞“麦蒂见面会”机票住宿，让你与巨星零距离亲密接触；



活动三：【圆梦NBA】玩家挑战《NBA梦之队》，即有望前往美国，现场观战NBA总决赛！

He's the one，巅峰时刻的NO.1，曾揽下35秒13分的荣耀！He's the one，《NBA梦之队》代言人，携手玩家奔赴篮球梦想！而你，还在等什么？速度加盟《NBA梦之队》，全力以赴超越自我，一切遥不可及的梦想，都将成为现实！

关于《NBA梦之队》

《NBA梦之队》是获得NBA官方授权的手机游戏，由DeNA中国自研。首创丰富多彩的篮球经营竞赛卡牌2.0玩法，超过700名NBA新老球星现身游戏，姚明、林书豪、科比、詹姆斯都能成为您打造的专属豪华阵容中的一员，由您带领走向总冠军荣耀之路。

《NBA梦之队》下载地址：

http://nba.mobage.cn/download?&utm_source=&utm_campaign=&utm_medium=&utm_aff=&jb_aff=#main_left

二维码：

更多详情尽请关注官网：




《NBA梦之队》官网：http://nba.mobage.cn/

《NBA梦之队》论坛：http://bbs.mobage.cn/thread.php?fid=115

《NBA梦之队》官方微博：http://e.weibo.com/mobagenba



回合制魔兽 《马尔斯》3月7日开测

近日，一条关于回合制魔兽《马尔斯》即将开测的消息在网上不胫而走。这条信息最吸引人的，就在于“回合制魔兽”五个字。

在《魔兽世界》论坛曾有这么一个话题贴——“如果《魔兽世界》变成回合制”，虽然本身只是一个娱乐贴，但还是让不少人陷入了无尽的YY之中。没想到现在真的有一个如此特别的产品。而作为一个涉猎颇广的魔兽玩家，小编今天就来给大家谈谈《马尔斯》《魔兽世界》以及回合制。

《马尔斯》多益网络回合新作

《马尔斯》是由多益网络自主研发、自主运营的产品。其之所以被称之为回合制魔兽，在于它跟魔兽有着相似的设定，比如牛头人兽人等种族设定、比如联盟与部落的对抗、比如天赋系统等等。游戏质量本文暂且不谈，毕竟不等到3月7日开测之时，谁都说不准。



■《马尔斯》3月7日不删档首测

“魔兽”题材遇上回合制

在中国风回合制大行其道的今天，《马尔斯》的阵营对抗可以说这是区别于其他回合制游戏的一个重要特色。虽然游戏设计了部落和联盟，但比起《魔兽世界》中两阵营拼得你死我活而言，



■魔幻风合体回合制

《马尔斯》的阵营对抗和谐了很多，至少不会担心在练级过程中被敌对阵营偷袭。《马尔斯》既具备了《魔兽世界》阵营对抗的玩法，也符合回合制网游一贯休闲快乐的特色，在“魔兽”题材遇上回合制这个点上，可以说得上是“入乡随俗”了。

无宠物不回合制

《魔兽世界》在5.0版本中推出了宠物对战模式。这个模式的本质也就是一个回合制。不过与回合制游戏的宠物战斗相比，《魔兽世界》的只能算休闲玩法。宠物玩法作为回合制的“传统”，对回合制魔兽也是必须的。《马尔斯》宠物的设计与魔兽相似的，是抗性和攻击类型。在《魔兽世界》的宠物对战中，这些宠物的基础属性对战果的影响都很大，《马尔斯》除了有基础属性外，也有种族、技能等，较好的利用了相生相克的原理。无论你是魔兽的宠物控还是回合制的宠物控，《马尔斯》都很可能符合你的口味。



■宠物战斗画面

创新源于天赋系统

天赋系统作为市面上大部分即时制游戏都会涉及到的特色，在回合制游戏中却从未听说。虽有人说梦幻中的奇经八脉有点类似天赋，但依旧有天渊之别。不过，若是回合制魔兽，那融入天赋系统自然不是什么怪事。遥想《魔兽世界》60年代，由天赋引发的对战玩法多到数不清。天赋的引入必然也会对《马尔斯》的玩法产生比较大的影响——试想，一个作为奶妈的牧师，在学了暗影天赋后，也有着不俗的输出，这意味着什么？想想就知道。



■牧师华丽技能

战术才是精髓

战术于《魔兽世界》，是锦上添花，但战术于回合制，则是起着决定性作用的。回合制游戏非常强调战术的安



■ 回合制魔兽 战个痛快

排，一个优秀的指挥完全可以带领一支弱队逆袭。虽说即时制带来的激情的打击感是回合制游戏无法比拟的，但是回合制里见招拆招的博弈乐趣也是即时制里难以感受得到的。

《马尔斯》本次不删档首测带来了独特的职业天赋系统，开创了回合制网游先河。职业天赋系统，有着高度自由的强化策略，从而演变出职业更丰富的发展路线，引发战斗更多变化。下面就让小编为大家抢先解读《马尔斯》天赋系统。



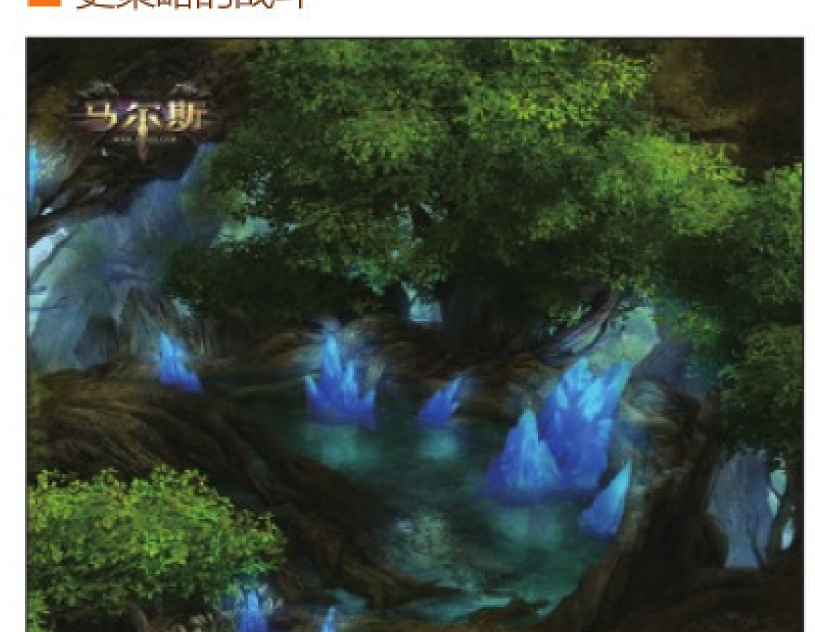
■ 更自由的玩法

独特天赋系统，更自由的玩法

《马尔斯》率先引入天赋系统，并融入微创新元素，打造出独特的回合天赋系统。与众不同的非树状模式，你可以随心所欲制定天赋技能强化策略；可重置设定，强化天赋自由度，尝试更多不同的技能强化策略。这些微创新元素，极大提高了天赋系统的自由度，带来了更多样化的职业玩法。



■ 更策略的战斗



■ 马尔斯场景图：水晶森林



■ 前置技能策略升级

开放职业玩法，更策略的战斗

自由的天赋系统带来了更开放式的职业玩法，打破传统回合制网游职业单一玩法的固定化模式。由于职业玩法上的丰富，使得队伍搭配更自由更策略，战斗中技能的搭配也更加讲究，进而增添了战斗格局的多变性。

前置技能，策略升级

在天赋系统的支持下，人物更可以学会前置技能，一个回合内释放两个技能。前置技能，不仅强化了人物的战斗能力，更为战斗添增了更多变化，让《马尔斯》的策略战斗得到了极大化升级。

与时俱进，宠物也来玩天赋

《马尔斯》的天赋系统不单是人物独有，宠物也与时俱进的引入了天赋系统。宠物天赋技能是每一只宠物天生专属，且无法被替代更改。宠物专属天赋技能，不仅大大提升了宠物的战斗能力，强化了宠物之间的克制性，带来更多元化的养成方向。宠物天赋技能让宠物不再是战斗的辅助，而更加是团队策略性的重要组成部分。

《马尔斯》独特天赋系统，让职业玩法不再单一，让30秒战斗更多战术搭配选择，让回合战斗更自由更策略。

关于马尔斯

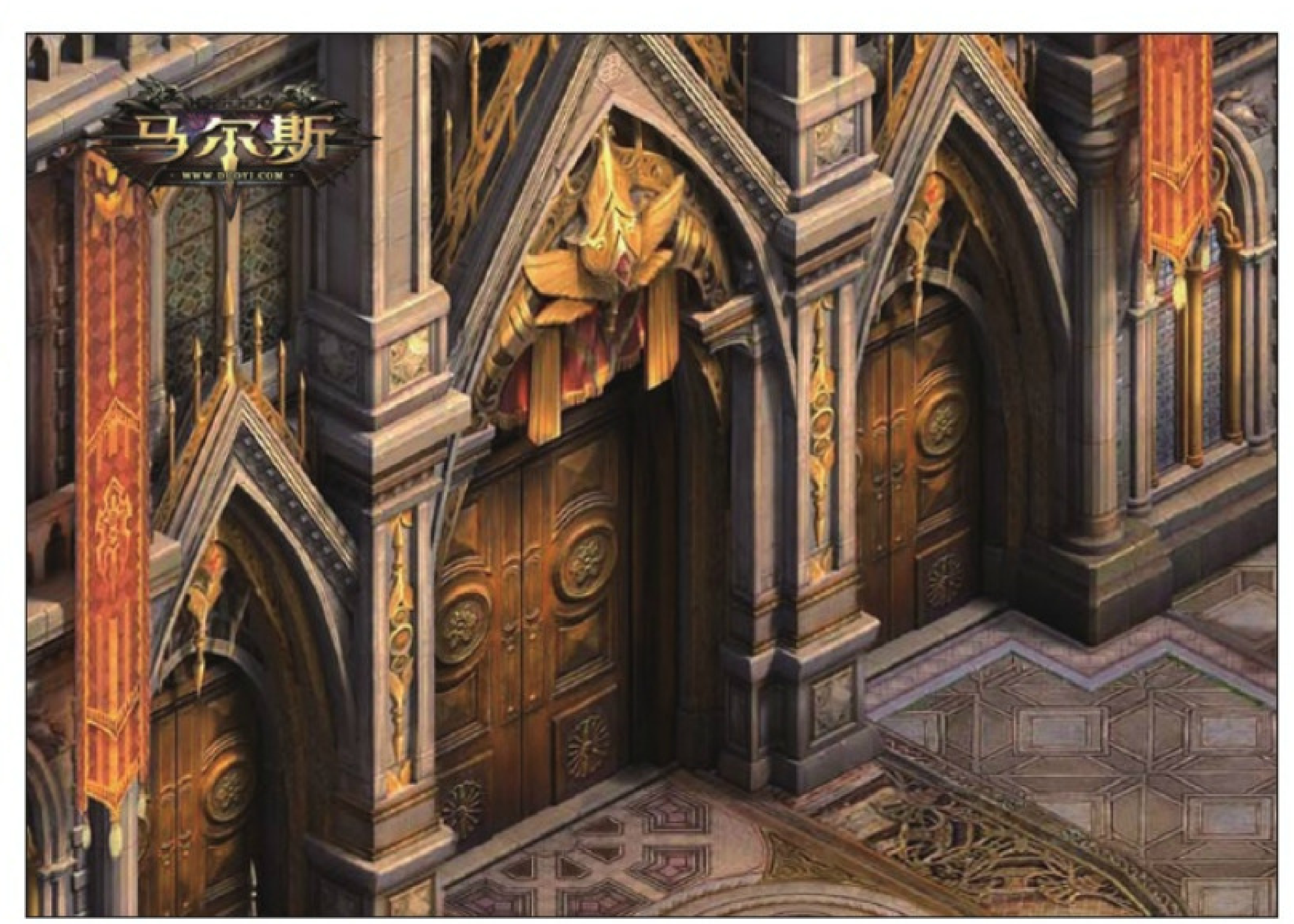
《马尔斯》是魔幻风格的回合制网游。在游戏中，你可以化身为牛头人或兽人、精灵等六大种族之一，参与到联盟与部落的阵营对抗当中。同时，《马尔斯》以开放式的职业玩法、创新的天赋系统以及策略十足的战斗，为你展现出一个与众不同的回合世界！

《马尔斯》官网地址：http://mars.duoyi.com/

《马尔斯》首测礼包预订：http://mars.duoyi.com/jihuo/

说了这么多,但真正如何还是要大家自己去玩了才知如何。如果你也曾经有过“如果魔兽世界变成回合制”的幻想，那么，在3月7日，我们一起来见证《马尔斯》如何回合，如何魔兽吧。

《马尔斯》不删档首测3月7日震撼开启，首测礼包火热预订中，期待你的加入。P



■马尔斯场景图：圣剑城









触乐
chuapp.com
掌上娱乐的第一选择

电脑游戏新干线

2014年3月合刊



国内统一刊号 CN45-1304/TP